DOBOZOS TELJES JÁTÉK
EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

XCOM 2
KIPRÓBÁLTUK!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

MOBIL ÉS HARDVER AJÁNLÓ

JUST CAUSE 3

A JÁTÉK, AMIBEN MINDEN FELROBBAN: TŰZ ÉS AKCIÓ 6 OLDALON!

FALLOUT 4
Alig vártuk a világvégét!

MORDHEIM
A Warhammer legjava

RAINBOW SIX SIEGE
Visszatért a legendás FPS

STAR WARS BATTLEFRONT
Zavart érzünk az Erőben...

STARCRAFT II: LOTV
Véget ért az utóbbi évek egyik legizgalmasabb játéksorozata.

HELLDIVERS
Emberiség kontra rút bogarak: ez a csata sem kizárólag fejben dől el!

THEA: THE AWAKENING
Az istenek kártyán döntenek a halandók sorsáról. Te is beszállsz?

THE CREW: WILD RUN
Már nem csak az aszfaltot szaggatjuk, és nem kizárólag négy keréken.

PC GURU 2015. 12.
15012
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

PC GURU

TÉLI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Fizess elő a mellékelt csekkel, és most 23 940 forint helyett csak **16 990** forintot kell fizetned az egy éves, 12 lapszámos előfizetésért! A csekket kérjük olvashatóan, pontos névvel és címmel töltsd ki, a megjegyzés mezőbe pedig mindenképp írd bele az e-mail címedet is! **A befizetés határideje 2016. február 29.**

FIGYELEM! Ha további előfizetési akciókra vágysz, akkor megtalálod őket a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosgabor@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. DECEMBER

ÚJRA ITT, AVAGY A TÉKOZLÓ FIÚ HAZATÉR

Amikor idén tavasszal (azaz csaknem 7 hónapja) úgy döntöttem, hogy magam mögött hagynom a PC Gurut, teljesen komolyan gondoltam a dolgot. Nem volt mögötte semmiféle összeesküvés, csak egy akkor visszautasíthatatlannak tűnő lehetőség, amit nemrég egy újabb követett: visszatérhettem a magazinhoz, hogy az említett vargabetű után főszerkesztőként folytassam utamat.

Hazudhatnám, hogy mindig tudtam, mit akarok, de nem fogom. A visszatérésemen ugyanis éppúgy elgondolkodtam, mint a távozásom előtt, hisz azért több mint fél év sok idő, ráadásul az eltelt hónapok alatt teljesen mással foglalkoztam, szegény wilsont is gyakran kergetve az őrületbe egy-egy épp, hogy leadott cikkel.

Aztán jött az októberi PC Guru Show: az olvasók őszinte rajongással, sőt mondhatni szeretettel közeledtek a színpadunkhoz, autogramokat kértek, fotózkodtak velünk. Látszott rajtuk, hogy nem csak a teljes játék, a cikkek vagy a külalak miatt szeretik a magazint, hanem többek között azért is, mert azok készítik, akik.

És ez nagy dolog. Nagyon nagy. Így miután wilson elhajózott, hogy új kihívások után nézzen a marketingvilágban (innét is sok sikert kívánunk neki!), vettem egy mély levegőt és azt mondtam: oké, visszajövök, hogy a Guru ismét az életem részévé válhasson.

Most pedig, hogy végeztem a kötelező öntömjénezéssel, álljon itt némi infó a decemberi Guruól is, mert roppant tartalmas szám elébe néztek! Bate maratoni Fallout 4 teszttel jelentkezett, Böjti a Star Wars: Battlefronttal múlatta a későőszi estéket, Chris pedig Varsóba utazot XCOM 2-zni, hogy aztán ódákat zengjen róla egy négyoldalas cikkben. Visszatért a Hardverrovat is, Mr. Torgue és a csapat új hölgytagja, Monchee az év legjobb alkatrészeiről, illetve okostelefonjairól készített 8 oldalas összeállítást. Valamint megjárta a tesztlabort a Steam Controller is, bár lehet jobban jár, ha még pár évig nem fut be...

Végezetül kellemes ünnepeket kívánunk, találkozunk jövőre, és addig se feledjétek a lényeget:

A GURU LEGYEN VELETEK!

Chocho

ELKÉPESZTŐEN MOZGALMAS ESZTENDŐ ÁLL A GURU CSAPATA MÖGÖTT: VOLT MEGINT RENDEZVÉNY, SOK-SOK JÁTÉKMEGJELENÉS, EGY BRUTÁLISAN MELEG NYÁR ÉS EGY CSAPADÉKOS TÉL. A KÖZHELYES KÉRDÉS TEHÁT A KÖVETKEZŐ: MI VOLT SZÁMODRA A 2015-ÖS ÉV LEGEMLÉKEZETSEBB ESEMÉNYE?

Chocho
Az esküvőm. Oké-oké, ezt már mondtam egyszer, de tényleg, mindent vitt, na. Gamer fronton pedig az, hogy visszatértem a PC Guruba, ahol most már reggeltől estig nyaggathatom Christ, hogy ugyan mikor megyünk már el végre ebédelni. Általában 10-kor kezdem!

Böjti
Kislányom megszületésén túl a munkahelyi váltás. Videojátékoknál? A Bloodborne mellett a Witcher vitt mindent: év elején Varsóban jártam a fejlesztőknél, majd teljesen elvarázsolt a végleges program. Remélem, ilyen minőségű alkotás 2016-ban is lesz, legalább egy.

Chris
Nem sok mindenre emlékszem, ami több mint 1 héttel régebben történt, de a Facebook szerint októberben voltam Svájcban, ami elég nagy élményszámba mehetett nálam. Aztán nemrégiben meghívtak az IDDQD Checkpoint nevű műsorába, ami tök jó volt! Hallgassátok meg!

JohnBart
Kocka szempontból az ötévente esedékes és idén megejtett gépfejlesztésem, szakmai oldalról a fizetésemelésem, Gurus szemszögből pedig természetesen az, hogy személyes jóbarátom, Chocho foglalta el a főszerkesztői széket. Izgatottan várom a közös munkát!

Bate
Az év legjelentősebb eseménye nálam egész pontosan november 28-ára esett, ugyanis ez az egyetlen olyan nap 2015-ből, mikor tisztán emlékszem, hogy tudtam aludni egyhuzamban 10 teljes órát. Na meg a Fallout 4 megjelenése, ha már játékok.

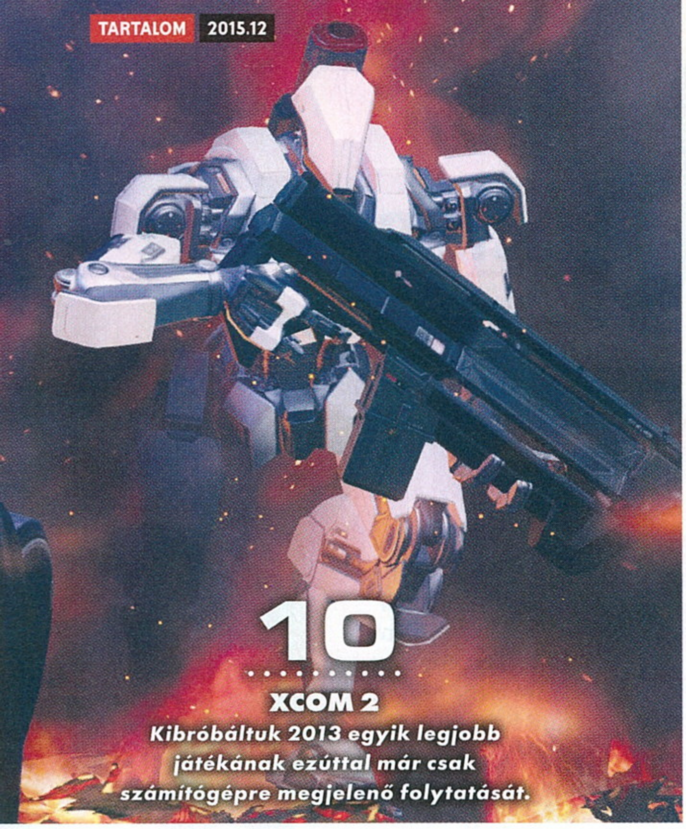
Midnite
Idén a félelmek és fizikai kihívások legyőzése volt soron. Megtanultam úszni (a pánik ellenére), beugrottam egy folyóba 6 méter magasból, kipróbáltam egy tengerészgyalogos kiképzést, és teljesítettem a Spartan akadályversenyek összes szintjét. Ja meg kijött a Fallout 4, ugye.

Lor
Mozgalmas évem volt, munkahelyváltással, sok kihívással, sörrel, koncerttel, mókával, sírással, kacagással. Bár nekem nem volt esküvőm, mint Chochónak, legalább végre összeköltöztünk a kedvesemmel, így mindig van társam co-op játékokhoz.

wilson
Egyértelműen az az ép ésszel felfoghatatlan pénzmennyiség, amit az elmúlt hetekben - hónapokban (de leginkább az őszi sale alatt) öltem a Heroes of the Storm profilomba, hogy meglegyen minden egyes hős. Más különösebben nagy dolog nem történt velem idén.

Obo
Mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra már az anyagtudományok, pontosabban a képlékenyalakítás lediplomázott hallgatója leszek (ha minden jól megy, persze), így már előjáróban is ez számomra az év legjelentősebb eseménye. Csak lennék már túl rajta...

McMacko
Közhely, de annyi minden történt, hogy oldalakon keresztül lehetne sorolni. Az év csúcspontja mindenképp az augusztus 20-i délután volt, mikor egy meghitt kirándulás közben egy gyűrűvel rukkoltam elő, a párocskám pedig „Persze, hogy igen!" felkiáltással nyugtázta a felhívást...



10
XCOM 2
Kibróbáltuk 2013 egyik legjobb játékának ezúttal már csak számítógépre megjelenő folytatását.

26
FALLOUT 4
Mihez kezdhetünk a világégés utáni, szörnyekkel és mutánsokkal teli pusztában? Szinte bármihez.

Tartalom

ELŐZETES

010 XCOM 2
014 XCOM-történelem
016 Kick Ass Commandos
017 Game Tycoon 2
018 Paladins: Champions of the Realm
020 Spellsworn
021 Rothschild: The Sheep Will Wake
022 Trackmania Turbo

TESZT

026 Fallout 4
032 FIVE: Guardians of David
034 Stardust Galaxy Warriors
035 Vasara Entertainment interjú
036 Star Wars Battlefront
040 The Crew Wild Run
042 Bulb Boy
043 GALAK-Z: The Dimensional
044 Hard West
046 Starcraft II: Legacy of the Void
050 Football Manager 2016
052 Tactical Soccer: The New Season
053 Club Manager 2016
054 Cityconomy – Service for Your City
056 Tom Clancy's Rainbow Six Siege
060 Sonic Lost World
062 Helldivers
064 Game of Thrones: A Telltale Games Series
065 Prominence
066 Just Cause 3
072 Mayan Death Robots
073 Zoombinis
074 Thea: The Awakening
076 The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut
078 Wave of Darkness
080 Mushihimesama
081 ROOT
082 Mordheim: City of the Damned
085 Conquest of Elysium 4
086 Beyond: Two Souls
088 Bloodborne: The Old Hunters DLC
090 Deadpool
091 The Legend of Zelda: Tri Force Heroes
092 The Peanuts Movie: Snoopy's Grand Adventure
094 Xenoblade Chronicles X

HARDVER

100 Hardverhírek
102 Steam Controller teszt
102 LB-Link router teszt
104 Ünnepi hardverajánló
110 Mobilajánló mindenkinek

ROVATOK

008 Hírek
096 Klasszikusok újrajátszva: Rainbow Six
098 Játékmentőöv
112 Levelezés

22
TRACKMANIA TURBO
A Trackmania annak idején sokat tett az eSportok előretöréséért, és bár ezt sokan elfeledték, a folytatás úton van!

40
THE CREW WILD RUN
Az ingyenes változtatások mellett végre egy komoly tartalommal rendelkező kiegészítőt kapott az MMO versenyjáték.

44
HARD WEST
A vadnyugati téma eleve nagy reményekkel bír, de mi van akkor, ha még némi taktikai elem is kerül a repertoárba?

36

STAR WARS BATTLEFRONT

A rajongók örömére a sorozat korai epizódjainak minden jellemzője visszaköszön a filmszerű élmény során.

46

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Befejeződött a hosszúra nyúlt történet, ami a záró bővítménnyel további rengeteg órát biztosít a stratégiázás kedvelőinek.

56

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

Az új R6 nem fordított hátat előzményeinek, csak a hadszíntér változott.

66

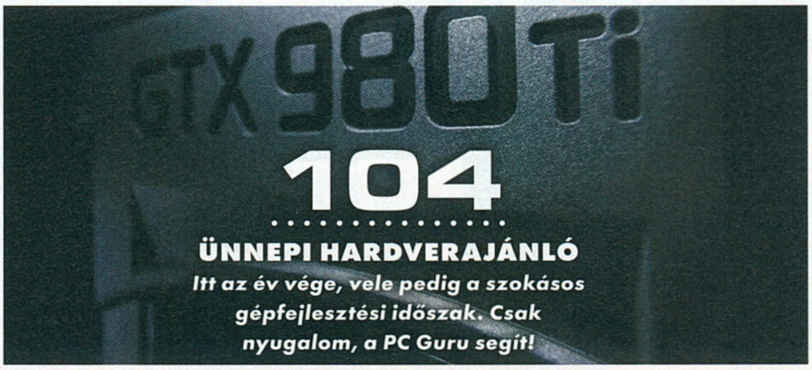
JUST CAUSE 3

Ha már a teljes világ felrobbant... a Just Cause-ban akkor is kereshetünk egy olyan épületet, amit még romba lehet dönteni, szimplán az élvezet kedvéért.

82

MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

Újabb feldolgozás a Warhammer egyedi és varázslatos világából.



104

ÜNNEPI HARDVERAJÁNLÓ

Itt az év vége, vele pedig a szokásos gépfejlesztési időszak. Csak nyugalom, a PC Guru segít!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: VSUV9KKB

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. február 1-ig** érvényes.

Dobozos játékot minden egyes fa alá a PC Guruval!

Dobozos teljes játék a PC Guru mellé!

Megelőlegezvén a karácsony szellemét, valamint megismételve tavalyi különleges akciónkat, ezúttal is dobozos játékokat csomagoltunk minden egyes lap mellé, ráadásul a kínálat nem kicsit bővült, elvégre a 2015-ös 17 darab helyett most 29 izgalmas címet kínálunk!

Aki ezen sorokat olvassa, az már rájöhetett, hogy idén sem bíztuk a véletlenre a magazin mellé járó ajándék játékot, sőt ismételten emeltük a tétet, ami azt jelenti, hogy a majdnem harminc nagyszerű programot tettünk melléklet-kompatibilissé. Ugyan nem mindegyik steames (listánkat lásd lentebb, a táblázatban), sőt műfajuk is változó, a bő készletnek hála mindenki megtalálhatja a számára legvonzóbb darabot a kínálatból.

Mivel véletlenszerű az elosztás, érdemes körülnézni a környező üzletekben a fellelhető példányok kapcsán, elvégre ezen az áron sok beszerzésre érdemes alanyra lelhetünk, duplázás és triplázás esetén pedig maximum rokonaink, barátaink is megismerkedhetnek a PC Guru értékes információval teli oldalaival.

Van itt Street Fighter X Tekken a klasszikus verekedős játékok szerelmeseinek, Metro: Last Light, Lost Planet 3, Saints Row 3 vagy éppen Batman: Arkham City a töméntelen akció kedvelőinek, de azok sem maradnak izgalmak és kihívások nélkül, akik esetleg a látványos versenyekért – Ridge Racer: Unbounded –, netalán a komolyabb stratégiázásért – Civilization IV, Stronghold 3 – vannak oda.

Sok játék aktiválásához internetkapcsolat is szükséges, azonban nem mindegyik igényel steames profilt, emiatt érdemes elolvasni a dobozokban található kézikönyveket, amennyiben pedig bármilyen jellegű probléma lépne fel, segítséget csak az ezen az oldalon kiemelt hazai forgalmazó tud nyújtani.

Reméljük, a választék, a bő felhozatal mindenki tetszését elnyeri, így már csak jó játékot, valamint kellemes ünnepeket kívánunk, sok pihenést, illetve egészséget és sikereket a következő esztendőre, amikor persze újra találkozunk majd magazinunk oldalain! Januárban számíthattok ránk.

Kedves vásárlóink! Amennyiben a magazinhoz mellékelt játékkal bárminemű probléma adódik, azzal kapcsolatban a hazai forgalmazó, a Cenega Hungary tud segíteni. Elérhetőségeik az alábbiak.

Cím: Cenega Hungary Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 75.

Telefonszám: +36 1 225 73 65

Email: info@cenega.hu

Mellékletben elérhető dobozos játékaink

Cím	Megjelenés	Kiadó	Forgalmazó	Steamen aktiválható?
Brink	2011	Bethesda Softworks	Splash Damage	Igen
Lionheart: The King's Crusade	2010	Paradox Interactive	NeocoreGames	Igen
Batman Arkham Asylum GotY	2011	WB Games	Rocksteady Studios	Igen
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	2011	1C Company	Tripvire Interactive	Igen
Street Fighter X Tekken	2012	Capcom	Capcom	Nem
Wings of Prey: Platinum Edition	2009	Gaijin Entertainment	Gaijin Entertainment	Nem
Civilization IV: Colonization	2008	2K Games	Firaxis Games	Nem
Civilization IV: The Extended Complete	2005	2K Games	Firaxis Games	Nem
Cryostasis	2009	1C Company	Action Forms Ltd.	Nem
Scooby-Doo: Kísértet Mocsár	2010	WB Games	Torus Games	Nem
Torchlight II	2012	Runic Games	Runic Games	Igen
Borderlands: Game of the Year Edition	2009	2K Games	Gearbox Software	Nem
Goat Simulator Nightmare Edition	2014	Coffee Stain Studios	Coffee Stain Studios	Igen
Ride to Hell: Retribution	2013	Deep Silver	iNK stories	Igen
Ridge Racer: Unbounded Limited Edition	2012	Bandai Namco Entertainment	Recoil Games	Igen
Majesty Anthology	2011	1C Company	1C Company	Nem
Stronghold 3 Gold	2011	SouthPeak Interactive	FireFly Studios	Igen
Stronghold Collection	2009	2K Games	FireFly Studios	Nem
Commandos Ultimate Anthology	2010	Eidos Interactive	Pyro Studios	Nem
Victoria Complete	2010	Paradox Interactive	Paradox Interactive	Nem
Batman: Arkham City GotY	2011	WB Games	Rocksteady Studios	Igen
Lord of the Rings: War in the North	2011	WB Games	Snowblind Studios	Igen
Saints Row The Third: The Full Package	2011	Deep Silver	Volition	Igen
LA Noire Complete Edition	2011	Rockstar Games	Team Bondi	Nem
Resident Evil 6	2012	Capcom	Capcom	Igen
Crusader Kings II	2012	Paradox Interactive	Paradox Interactive	Igen
Lost Planet 3	2013	Capcom	Spark Unlimited	Igen
Deus Ex: Human Revolution GOLD	2011	Square Enix	Eidos Montreal	Igen
Metro: Last Light Complete Edition	2013	Deep Silver	4A Games	Igen

Az újság mellé kapott dobozos játék cseréjét a limitált készlet miatt nem tudjuk biztosítani. A kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából vagy használatlanságából ered.

TÚL SZEXI A NYUGATNAK A DEAD OR ALIVE XTREME 3?

A trend, miszerint a videojátékokban falatnyi öltözetben ábrázolják a nőket, hosszú múltra tekint, a Dead or Alive pedig kiemelkedő ezen a téren. Sőt azt is mondhatjuk, hogy úttörő szerepet tölt be a sorozat Xtreme vonulata, amiben egy külön motor gondoskodik arról, hogy a lányok keblei hitelesen viselkedjenek – ám most épp ez okozta azt, hogy a kiadót és a fejlesztőket pellengérre állítsák. Történt ugyanis, hogy nyáron bemutatkozott a Dead or Alive Xtreme 3, és a Koei Tecmo azt ígérte: ha van igény, akkor a távol-keleti régiók mellett a nyugati országokba is elhozzák a játékot. Talán mondani sem kell, nagyon is volt kereslet a röplabdázó, bikinis csajokra, ám a cég úgy döntött, mégsem adja ki a programot

mifelénk, és noha ennek okát először nem mondták el, hosszas unszolás után kibújt a szög a zsákból. Az egyik közösségi koordinátor magyarázata szerint nyugaton túlságosan ingoványos talaj a nők videojátékos ábrázolása, és ebből nem kérnek. Más szóval, a cég öncenzúrát gyakorol. A Koei Tecmo azonban sietve leszögezte, hogy az elhangzottak csak egyetlen alkalmazott személyes véleményét tükrözik, nem pedig a cég célkitűzéseit. Eszerint igyekeznek a lehető legjobban kiszolgálni a különböző régiók igényeit. A DoA Xtreme 3 nyugaton mégsem jelenik meg, holott két vevő is lett volna a kiadás jogaira. A Koei Tecmo tehát nagyon határozott az ügyben, ám egész biztos nemcsak a kritikáktól félnek, hanem attól is, hogy gazdasági szempontból nem éri meg a beruházás.

FOLYTATÓDIK A STARCRAFT II

A naptár 2008-at írt, mikor a Blizzard bejelentette: a StarCraft várva várt folytatása három részletben fog megjelenni, röpke hét év elteltével pedig most ott állunk, hogy elkészült a finálé, a Legacy of the Void (teszt a 46. oldalon), és lezártnak tekinthető a történet – vagy mégsem? A fejlesztőcsapat az idei BlizzCon során ragadta meg az alkalmat, és jelentette be a játék kiegészítőjét, amelynek főszerepébe nem mást helyeztek, mint Novát, így ha teljes játékot nem is (StarCraft: Ghost, ugyebár), de egy neki címzett kalandot mégiscsak kapunk. A történet a protoss központú harmadik felvonás eseményei után veszi fel a fonalat, amikor megjelenik egy titokzatos, de roppantmód veszélyes csoport, a Defenders of Man, és most a Terran Dominion teljes létét fenyegeti. Nova szerepében ennek a konspirációnak eredünk a nyomába, miközben azt is ki kell derítenünk, hogy hova tűntek el a bajtársaink – az eddigi játékokhoz képest egy sötétebb, komorabb hangulatú kampányt ígér a Blizzard, és olyan játékmenetet, amiben kidomborodhatnak Nova és a Szellemek sajátos képességei és taktikái. Mindezt három fejezetre bontva, összesen kilenc küldetésen keresztül

élvezhetjük majd a jövő év folyamán (az első adag valamikor június 19-e előtt várható, az utolsó pedig december elseje előtt), de persze nem ingyen. A Nova: Covert Ops 15 euróba (kb. 4 600 forint) kerül, cserébe viszont nem szükséges megvásárolni hozzá az alapjátékot, az ingyenes StarCraft II Starter Edition letöltése is elegendő.

VÁMPÍROS RPG A LIFE IS STRANGE ALKOTÓITÓL

A francia Dontnod különös vonzalmat táplál a furcsa hangulatú játékok iránt, az epizodikus Life is Strange befejezésével pedig ismét új területre törnek: új projektjük, a Vampyr egy olyan szerepjáték, amiben a játékosok egy vámpírrá változott orvost irányítva nyomoznak a vérszipolyi lét ellenszere után. Jonathan Reid a fejlesztők szerint igen összetett karakter: a tudomány embereként

még saját állapotát is nehezen dolgozza fel, hát még mikor kiderül, hogy az első világháborún épphogy túlesett Londonban csak úgy hemzsegnek a vérszívók. A készítők Bram Stoker Drakulájából indultak ki, így szerencsére nem kell csillogó vámpírokat vizionálnunk, helyettük sötét lelkű gyilkosok garmadájával találkozunk majd, hogy harcoljunk, beszélgessünk, szövetkezzünk, vagy épp összevesszünk velük. Mivel a jó öreg Jonathan nem a gyilkoláshoz, hanem az életmentéshez szokott, a sztorit és a játékmenetet gyakran befolyásolja majd a vámpíri életvitel moralitása: táplálkozni kell, ez azonban sok esetben végzetes, így a jó doktor amolyan igazságtevőként a bűnözőkre feni a fogát. Legalábbis eleinte – ez egy RPG, a játékos dönt, szóval ki tudja, mi kerekedhet ki a folyamatosan változó sztoriból. A Dontnodnál komolyan veszik a Vampyrt, a játék fejlesztési költségei a Remember Me-vel vetekszenek, reméljük azonban, hogy a kiváló Life is Strange után a stúdió egy, a RM-nél jóval kiforrottabb AAA-címmel rukkol elő. Megjelenési dátum még nincs, de azt tudjuk, hogy PC-re és konzolokra is kijön a program.

DRÁGA MULATSÁG LESZ AZ OVERWATCH

Amikor a Blizzard bejelentette legújabb játékát, az Overwatchot, sokan automatikusan úgy gondolták, hogy egy free-to-play programot kapunk, tekintve, hogy milyen sok, szemmel látható párhuzamot vonhatunk a zsáner többi, már jól ismert szereplője és a Blizzard saját alkotása között. A BlizzCon során azonban a keserű igazsággal voltunk kénytelenek szembesülni: a jövő év első felében esedékes Overwatch nem egy ingyenesen játszható program. PC-n legalább 40 dollárt (11 ezer forintot) kell fizetnünk, míg a frissen bejelentett konzolos (PS4, Xbox One) kiadások 60 dollárnál (17 ezer forint) kezdődnek – van gyűjtői kiadás is, 130 dollárért (37 ezer forint), zenei és művészeti albummal, illetve Soldier 76 szoborral. A pénzünkért cserébe valamennyi pályát és az eddig bejelentett mind a 21 hőst megkapjuk, ám a további bővítések mikéntje a levegőben lóg.

KALÓZKODNI ROSSZ, ÉRTEM?

Csehországból érkezett a hónap egyik legfurcsább esete. Ennek középpontjában Jakub F. áll, akit a bíróság bűnösnek talált szoftverek illegális terjesztésében, és három év felfüggesztett börtönbüntetésre ítélt. Ám ennyivel nem elégedett meg a nyomozást kezdeményező BSA, így egy tetemes, 65 millió forintra tehető pénzbírságot is a nyakába akart varrni a peren kívül – és itt jön a furcsaság. Mivel Jakub ennyit nem tud kifizetni, felajánlották neki, hogy ha készít egy propaganda videót, amiben bevallja a bűneit, és ezt legalább 200 ezren megnézik a következő két hónapban, akkor beérik egy kisebb büntetéssel. Emberünk természetesen elfogadta az alkut, a várt hatás azonban elmaradt, a BSA pedig elég nagy luftot rúgott, a többség ugyanis az áldozat szerepében látott, szinte ikonná emelt kalózzal szimpatizált, és csak azért nézte meg a videót, hogy segítsen rajta.

TAVASSZAL MIND MEGHALUNK

Úgy tűnik, pontos megjelenési dátumot kapott a Dark Souls III. Nem árt az óvatosság, mert a sorozat előző részei is hajlamosak voltak csúszni, a FromSoftware azonban jelenleg 2016. április 12-re ígéri a játék kiadását. Az időpont a PC-s és konzolos kiadásokra egyaránt érvényes, az alapjáték mellett pedig érkeznek gyűjtői kiadások is. Igen, kiadások, bár nálunk csak a nemzetközi piacra szánt, kb. 35 ezer forintos változat lesz kapható, benne egy 25 centiméteres Red Knight szobrocskával. Érdekes, hogy tőlünk valamivel keletebbre, az Egyesült Arab Emírségek területén két, ennél jóval pofásabb kiadás is meg fog jelenni. Mindkettőben szériatartozék a szobor, a szövettérkép, illetve a művészeti- és a zenei album, bónuszként pedig felvarró is jár. Ezek hozzánk nem jönnek, de ha valaki hatalmas rajongó (igaz-e, Böjti?), rendelhet a messzi keletről.

FELTÁMAD A SENSIBLE SOCCER

Mielőtt a FIFA és a PES uralta volna a focijátékok piacát, több olyan fejlesztőcsapat is akadt, akik igyekeztek átültetni a labdarúgást a képernyőkre. Az egyik legnépszerűbb program a Sensible Soccer volt, ami most épp a visszatérésre készül. Novemberben indult útjára a modernizált, de az ismerős alapokra építkező arcade focis program, a Sociable Soccer kickstarteres gyűjtése, ám ez rövid úton kudarcba fulladt, hisz nem folyt be elég pénz, így lefújták a kampányt. Nincs azonban minden veszve, a fejlesztést vezető, és az eredeti játékot is kitaláló Jon Hare ugyanis elárulta: több kiadó érdeklődését is felkeltette a Sociable Soccer, így a helyzet úgy áll, hogy hagyományos úton fog elkészülni a játék, csak éppen azt nem tudjuk még, hogy ki támogatja a projektet, és mikor lesz így kész. Mindenesetre örülünk, hiszen egy klasszikus kap újabb esélyt.

Szeptemberben jelent meg az év egyik legrosszabbjaként értékelt Afro Samurai 2. Bár a sajtóvélemények és a játékosok szitkozódó internetes felszólalásai is jelezték a program minőségét, az igazi pofonra novemberig kellett várni. Ekkor jelentette be a kiadó Versus Evil, hogy nem kellett volna megjelentetni a játékot, így visszahívják a boltokból, mindenkit kárpótolnak, a folytatások tervét pedig törlik, így jó időre véget vetve az Afro Samurai videojátékos pályafutásának.

Ha neked nem elég csak játék formájában a Call of Duty, akkor van egy nagyszerű hírünk: az Activision a fejébe vette, hogy megfilmesíti a világot megmentő katonáiról szóló sorozatát! A produkció házon belül, a frissen létrehozott Activision Blizzard Studios berkeiben készül, az első film pedig (merthogy több is lesz) 2018-ban vagy 2019-ben jelenik meg. Ugyanitt egy Skylanders-tévésorozat is készül, Eric Rogers (Futurama) vezetése mellett, ehhez azonban még nincs dátumunk.

Az EA is be fog szállni a nyíltvilágú akciójátékok versenyébe, és ehhez egy Assassin's Creed-szerű sorozatot akarnak maguknak, amelynek elkészítésére már meg is van a tökéletes személyük. Az új széria kidolgozásával a nemrégiben létrehozott, de még jelenleg is épülő Motive foglalkozik majd, mégpedig Jade Raymond vezetése mellett, akit talán nem kell bemutatni, hiszen annak idején a Ubisoft sikersorozatát is ő terelgette, így bőven van tapasztalata ezen a téren.

Lapzártánkkor érkezett a hihetetlen hír: tényleg jön a System Shock 3! A játéksorozat jogai éveken át kallódtak, egy ideig senki sem tudta, mi lett velük. Végül a Night Dive nevű kiadó jelezte, hogy felvásárolták a licencet, majd rögtön bejelentették az első rész felújított változát. Ezt követően pedig a harmadik részt, amit az Otherside Entertainment fejleszt. Nagyon reméljük, hogy a hír igaz, és a két cég nem fut bele semmilyen jogi akadályba, mert egy új System Shockért bizony élnénk-halnánk!

XCOM 2

[ÍRTA CHRIS] Nem csak mozis, de videojátékos szemmel nézve is rendkívül izgalmas évnek ígérkezik a 2016-os esztendő, amelyet olyan címek nyitnak majd, mint a februárban érkező XCOM 2. Bár a megjelenésig már nincs sok hátra, a kiadó úgy döntött, egy rövid turné keretében bemutatja a majdnem kész verziót pár kiválasztott újságíró számára, akik között a PC Guru csapata is képviselte magát.

Most, hogy túl vagyunk rövid lengyelországi látogatásunkon, bátran kijelenthetjük, hogy sejtéseink beigazolódtak: az XCOM 2 valóban ígéretes folytatás lesz. Már egy ideje tudjuk, hogy jön a második rész, de akik figyelemmel kísérték a 2012-es körökre osztott taktikai játék, azaz az XCOM pályafutását, jól tudják, hogy elég kevés információ szivárgott ki a készülő projektből. Ez a titkolódzás már szinte teljesen körüllengte a Firaxis műhelyében készülő XCOM 2-t is, de aztán megkaptuk a meghívónkat a lengyel Cenega központjától, hogy nosza, nézzük meg, milyen is lesz az új rész. Mi pedig megnéztük, és nagyon kellemeset csalódtunk.

Még több, még jobb? Az eddig látottak ígéretesek, de a tényleges minőséget csak februárban tapasztaljuk meg.

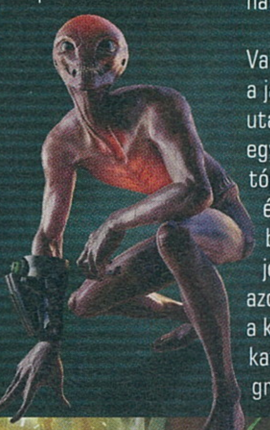
DÁVID HARCA GÓLIÁT ELLEN

Laikus szemmel nézve ugyan első pillantásra úgy tűnhet, hogy az XCOM 2 semmit nem változott az előző részhez képest, de ez távolról sem igaz. Erről már maga a sztori is sokat sejtet, hiszen nem a szokásos „jönnek az idegenek, mentsük meg az emberiséget" típusú történetet kapjuk, helyette egy jóval sötétebb jövőbe kalauzolják el a játékost a fejlesztők. 20 évvel járunk az első rész eseményei után, a Földet pedig mostanra elfoglalták az űr mélyéről érkező idegenek.

Az XCOM-csapat, amit a megszállók megállítása végett hoztak létre bolygónk kormányai, megbukott. Tagjai nagyrészt halottak, a megmaradt harcosok pedig szerteszét szóródtak a planéta minden szegletébe. Innen nézve tehát nagyon úgy tűnik, hogy esélyünk sincs felvenni a harcot a földönkívüliekkel, akik az elmúlt évek alatt szorgosan ügyködtek az emberiség megsemmisítésén. De erről persze halványlila gőzünk sincs, ugyanis ezek a messziről jött lények megavárosokat húztak fel, ahol a technológiai vívmányaiknak köszönhetően már nincsenek betegségek, sem olyan gyarló emberi tulajdonságok, mint a kapzsiság és a gyűlölet. Propagandagépezetük olyan jól működik, hogy az emberiség nagy része már elhitte: ők tulajdonképpen a barátaink, és csupa jót és szépet adnának nekünk.

ADATOK
KIADÓ **2K Games**
FEJLESZTŐ **Firaxis Games**
MŰFAJ **stratégia-akció**
MEGJELENÉS **2016. 02. 05.**

STÍLUSMINTA
XCOM: Enemy Unknown 2012 (2K GAMES)
Fallen: A2P Protocol 2015 (RED KATANA)



A gond csupán az, hogy emberek százai tűnedeznek el naponta, és persze akadnak páran, akik kétkedve fogadják újdonsült szomszédaink barátságát, miután azok legyilkolták az XCOM-ot. Egy maroknyi lázadó úgy dönt, ideje komolyabban is odacsapni az idegeneknek. Sereget verbuválnak ahhoz, hogy megdöntsék a szürkebőrűek megingathatatlannak tűnő hatalmát.

Valahol itt kapcsolódik be a történetbe a játékos, akit a sztori oktatópályája után kaparnak össze a gerillaharcosok, egy idegen bázis aljáról. Bár ez az oktatópálya szinte el sem engedi a kezünket és minden lépésünk fix, a második bevetésen már visszaköszönnek a jó öreg XCOM-elemek, amiket látva azonnal ott motoszkál majd a fejünkben a kérdés, hogy végül is mi változott. A katonák mozgása, a kamerakezelés, a gránátdobálás és persze a komplett

Az XCOM-csapatban nem csak férfiak vannak, a hölgyek éppúgy képviseltetik magukat, de az idegeneknek persze ők sem kegyelmeznek.

Az XCOM-csapat összeállításakor sokan szeretik saját ismerőseiket megformálni, akiket aztán bátran küldenek a halálba, hogy azok fájdalmas sikolyok között pusztuljanak el. A karakterek kialakítása eddig is fontos részét képezte az XCOM-nak, de a második részben ez jóval részletesebb formában mutatkozik be, itt ugyanis már nem csak páncélminták közt válogathatunk majd.

harcrendszer voltaképpen ugyanúgy néz ki és működik, mint az első részben. A számbillentyűk vagy az egér segítségével váltogatunk a szakaszunk tagjai között, akiket fedezékről fedezékre terelgethetünk egészen addig, amíg biztonságban nem érezzük magunkat. Ekkor elkezdhetünk tüzelni a Judge Dredd ruhába bújtatott Adventekre.

A fejlesztőktől megtudtuk, hogy mivel egy gerillacsapatot alakítunk, az akcióink nagyrészt hasonlóképpen zajlanak majd, mint a demóban, tehát a küldetések elején lehetőségünk lesz mindenkit pozíciókba helyezni, mielőtt megindul a buli. Az esetek többségében tehát a sötétből csapunk le ellenségeinkre, ha pedig beindul a harc, a térkép minden sarkából özönleni fognak felénk a különféle idegen lények.

RÉGI ALAPOK, IZGALMAS ÚJDONSÁGOK

Az első igazi újdonságokra hamar felfigyeltünk. Ezek közül a lootrendszer az, ami teljesen megújul az első részhez képest. Ezúttal már elegendő lesz csak rálépni a sárgán világító cuccokra, amiket kipottyantanak magukból a lelőtt idegenek, és máris bekerülnek a leltárunkba. Ezeket a tárgyakat később a fegyvertárunkban hasznosíthatjuk: egyenként rakosgathatunk fel belőlük a fegyvereinkre, vagy aggathatunk a katonáink öltözetére, attól függően, hogy mit kapunk.

A loot többnyire valamilyen fegyverkiegészítés lesz, azaz egy jobb irányzék vagy nagyobb tár, de persze az is lehet, hogy egy komplett új fegyvert találunk majd egy vérbefagyott rémlény kezében. Apró újdonságként mutatkozott be az is, hogy a lelőtt, mozgásképtelen társainkat felkaphatjuk a földről, akiket ezáltal kimenekíthetünk a kudarcba fulladt küldetésekből. De persze mi odáig sosem fogunk eljutni, ugye?

S bár a harc úgy tűnik, marad a régi, az új karakterosztályok érkezésével sokat javul és finomodik egy rakás dolog itt is. Eltűnik például a heavy karakter, és érkezik helyette a grenadier, aki már nemcsak hatalmas gépágyúval, hanem gránátvetővel is fel lesz szerelve. Az assault nagyjából marad a régi, azzal a különbséggel, hogy vele már használhatunk közelharci fegyvereket is, például kardot. Átalakul a mesterlövész, akit szerettek volna közelharcban is hatékonyabbá tenni a készítők. Ezért aztán kap egy oldalfegyvert, amihez számtalan hasznos képesség is társul. Egyik ilyen képességének köszönhetően például egyetlen körben puskával és pisztollyal is képes lesz támadni, ami azért érdekes, mert pisztolyának használatához már nem kell akciópontot felhasználnia (ugye emlékeztek még, hogy minden körben minden katonának két akciópontja volt, amelyek közül költhettünk egyet mozgásra és egyet fegyverhasználatra).

Ezenkívül megjelenik a specialista, akinek különlegessége, hogy kis lebegő drónjával meghackelheti az ellenséges ágyúkat és robotokat. Ezzel együtt maga a hackelés is totális újdonságként üti fel a fejét a játékban: egyes gépek felett lehetőségünk lesz teljesen átvenni az irányítást, vagy csak lekapcsolni azokat attól függően, mennyire képzett a katonánk, vagy vállalunk be rizikósabb hackelési műveleteket. Hackelés esetében ugyanis óvatosan kell bánni a műszereinkkel: minden alaklommal eldönthetjük, hogy milyen mélyre megyünk a rendszerben, s ha például nem csak leállítanánk, hanem totális kontrollt szeretnénk felette, akkor könnyen előfordulhat, hogy az „besül", és a hackelt gép ellenünk fordul, ellenséges erősítést szabadítva a nyakunkba.

Kiindulásnak jó lesz ez a helyszín, elvégre innen választjuk meg célpontjainkat: a felszabadítandó területeket és ellenfeleink bázisait is.

Jó hír, hogy a terep is sokat változik az előző részhez képest, és nem csak külsejét tekintve. Egyrészt sokkal változatosabb, színesebb és érdekesebb lesz a táj, tehát harcolhatunk majd esőben, hóban, erdőben, városban és rengeteg érdekes területen. Tehát végre nem kell majd mindig ugyanolyan szürkéskék világban bolyonganunk, mint eddig. Ami ennél is érdekesebb, hogy az XCOM 2-ben már nem fix pályákon, hanem procedurálisan generált terepeken vonulhatunk harcba. Ezeken ugyan egy-két elem mindig állandó lesz, mint

például az épületek, de mindig a véletlen dönti el, hogy milyen környezetben és milyen irányból fogunk közelíteni mit sem sejtő ellenfeleink és céljaink felé. Nem lesz két egyforma bevetés, nem tudhatjuk, hogy mikor és honnan várhatjuk a támadást, aminek köszönhetően a sokszori újrajátszás is biztosítottnak látszik.

MÉG EGY KIS BOSSZÚÁLLÓK?

Az XCOM-csapat viszont nem működhetne olyan hatékonyan, mint ahogyan teszi, ha nem lenne mögötte egy erős támogató team, akik voltaképpen egy idegenektől zsákmányolt űrhajón, az Avengeren tengetik mindennapjaikat. Erre a hajóra térhetünk vissza minden küldetés után, itt választhatjuk meg, hogy hol akarunk csapást mérni legközelebb az ellenfeleinkre, valamint azt is itt látjuk, hogyan állunk a földönkívüliekkel vívott háborúban.

De ugyancsak ennek a gépnek a fedélzetéről intézhetjük a kutatást és a fejlesztést, tréningezhetjük katonáinkat, alakíthatjuk felszerelésüket. Az Avenger tehát voltaképpen mozgó bázisként üzemel majd, és nagyon hasonlóan épül fel, mint az előző rész esetében. Azzal a hatalmas különbséggel persze, hogy egy mobil dologról van szó, amivel könnyedén utazhatunk a Föld egyik pontjáról a másikra. A hajó felépítését tekintve egy ugyanolyan blokkokra, szobákra tagolt területetről van szó, mint ahogyan az előző részben földalatti búvóhelyünk kinézett. Ennek egyes területeit a történet előrehaladtával nyithatjuk meg, ezáltal bővítve legénységünk számát, javítva katonáink hatékonyságát.

Lehetőségünk lesz kutatásra, ahol a zsákmányolt idegen technológiákat fordíthatjuk majd ellenfeleink ellen, kapunk egy edzőtermet, ahol katonáinkat képezhetjük tovább, illetve megjelenik a jó öreg fegyvertár (Armory) is, ahol apró részletekbe menően nyúlhatunk bele csapatunk kelléktárába (mint ahogy írtuk is a lootrendszernél). Ez a helyiség tűnt a legérdekesebbnek, hiszen az XCOM 2-ben már nem csupán fegyvereket és felszereléseket cserélgethetünk embereinknek, valamint a szintlépéssel járó skill-rendszert babrálhatjuk, hanem teljesen átalakíthatjuk megjelenésüket is. És itt most nem csupán arról van szó, hogy átszínezzük a páncélokat, hanem több tucatnyi festésminta közül is választhatunk, valamint teljesen megreformálhatjuk minden egyes katonánk külsejét, ebbe beleértve az arcvonásaikat is.

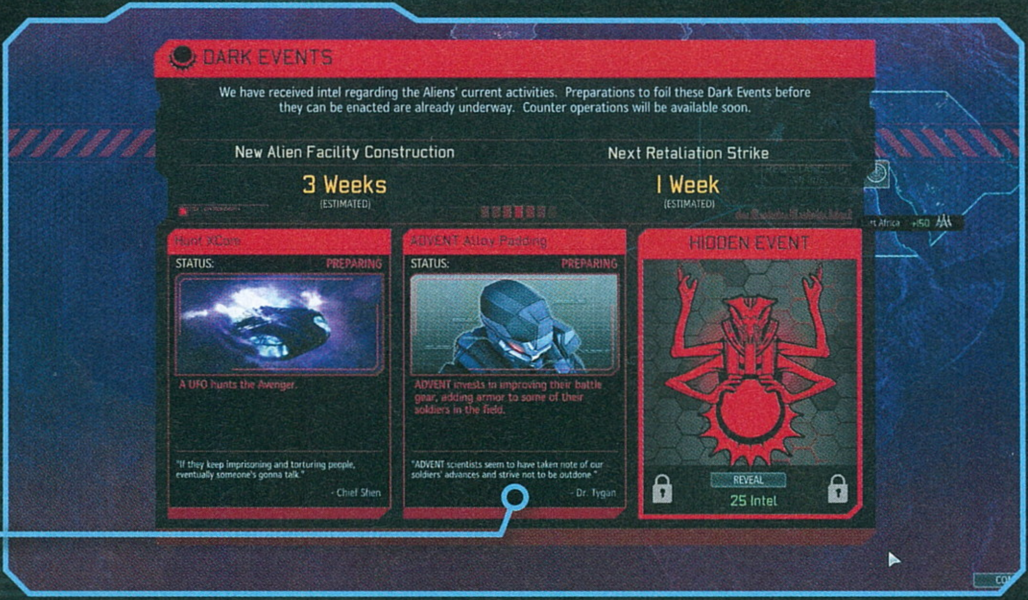
A folytatás egy sokkal sötétebb jövőképet vetít elénk, mint amit az Enemy Unknown mutatott be.

SÖTÉT FELLEGEK ALATT

De az Avengeren való pepecseléssel van egy apró bibi: nem feltétlen engedhetjük

A stratégiai térképen eldönthetjük, hogy Avengerünk melyik kontinens felé vegye az irányt. Itt aztán kapcsolatba léphetünk a helyi gerilla-szervezetekkel, akik készséggel állnak majd a rendelkezésünkre, és erőforrásokért cserébe biztosítanak számunkra valamilyen pluszt. Ilyen helyekről szerezhetünk felderítéspontokat, toborozhatunk kutatókat, mérnököket és katonákat. Persze a területek megszerzése harccal jár.

Az úgynevezett sötét események az XCOM 2 egyik legérdekesebb „mulatságának” ígérkeznek, hiszen folyamatosan valamilyen akadályt gördítenek a játékos útjába. Ezek megakadályozása elsődleges feladatunk lesz, hiszen bekövetkezésük komolyan hátráltatni fogja a játékost végső célja elérésében. Sok esetben az ilyen eseményekről azt sem fogjuk tudni, hogy mik azok, ezért felderítésükre is költenünk kell.

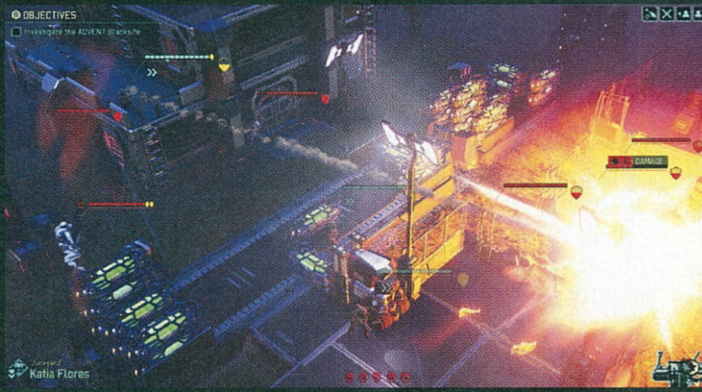


meg magunknak, hogy időt nem spórolva mindent tökélyre fejlesszünk, az idő ugyanis folyamatosan ellenünk dolgozik. A földönkívüliek ugyanis nem ülnek a babérjaikon, hanem gonosz, de számunkra sokszor ismeretlen terveket szövögetnek, hogy uralmuk alá hajtsák kék bolygónk élőlényeit.

Erről egy vészjóslóan vöröslő kijelző formájában kapunk visszajelzést, ha a képernyő tetejére pillantunk, ami ha megtelik, akkor nekünk bizony reszeltek, kezdhetünk mindent elölről. De ezt a csúszkát szerencsére időről időre visszafelé is mozgathatjuk úgy, hogy sikeres szabotázsakciókat hajtunk végre egyes területeken, melyek értelemszerűen hátráltatják a szürkebőrűeket abban, hogy elérjék céljukat.

Ilyen vészjósló pillanatokból táplálkozik az előbb említett kataklizmikus eseménymérő, valamint a Dark Events néven futó, hasonlóan nem túl biztató előrejelző ablak. Ez utóbbi már három másik, sokkal közvetlenebb veszély bekövetkezésére hívja fel az XCOM-csapat figyelmét. Ha ezek megtörténnek, nem feltétlen vezetnek a játék újrakezdéséhez, de a győzelmünket sem igazán segítik elő. Ilyen sötét esemény például, ha egy elfogó vadászgépet küldenek az Avenger nyomába. Amennyiben utoléri a csapat zászlóshajóját, pikk-pakk leszedi az égről. Ezután kénytelenek leszünk a földön megvédeni magunkat, felülkerekedni az elfogásunkra küldött idegeneken, megjavítani a hajót és csak ezek után visszatérni a küldetéseinkhez.

Ezenkívül a földönkívüliek továbbfejleszthetik a seregüket is, tehát előfordulhat, hogy jobb páncélba bújtatják katonáikat, vagy durvább fegyvereket adnak a kezükbe – már amennyiben hagyjuk ezt. Az eseményekre ugyanis mindig lesz idő felkészülni, tehát megakadályozhatjuk bekövetkezésüket, ha elég gyorsak és ügyesek vagyunk. Akad olyan esemény is, amiről azt sem tudjuk, mi az, csupán hogy ekkor vagy akkor bekövetkezik. Az



Hiába áll tőlünk két méterre az ellenfél, és hiába rendelkezünk veterán zsoldossal, ha utána 90 százalékos arány mellett sem találjuk el a támadót.

ilyen nem túl biztató történések elkerülése érdekében mindössze annyit tehetünk, hogy a játék során szerzett úgynevezett Intel, azaz felderítés pontjainkat ráköltjük az esemény megismerésére, ezzel felfedve annak célját, valamint eltörlésének kulcsát.

ÉLESBEN MAJD FEBRUÁR 5-ÉN

A fentieket összegezve tisztán látszik, hogy itt bizony egy izgalmas folytatás van készülőben, aminek többszöri végigjátszása sem okozhat gondot. A kérdésünk már csak az, hogy mennyire sikerül a készítőknek kigyomlálni az előző rész bosszantó hibáit, például javul-e az útkeresési rutin, átláthatóbb lesz-e a több szinten zajló harc.

De a válaszok ráérnek a megjelenésig: várjuk a földönkívüliek érkezését! Akarom mondani kiebrudalását.

XCOM-történelem

[ÍRTA CHRIS] **Sokak számára teljesen furcsának tűnhet, hogy körökre osztott taktikai játékot adnak ki 2015-ben, pedig nem is olyan régen még éltünk-haltunk ezekért a programokért. Civilization, Jagged Alliance, na és persze ott a leghíresebb, az XCOM-széria. Gyertek, nosztalgiázzunk egy picit!**

Ahhoz, hogy megértsük, mi keresnivalója van a modern videojátékos piacon egy körökre osztott taktikai játéknak, meg kell tudnunk, hogy miért is olyan népszerű a mai napig az XCOM-sorozat (eredeti cím: X-Com). Ehhez egészen a '90-es évekig kell visszautaznunk az időben, amikor nagyon gyerekcipőben járt a számítástechnika. Az internet még nem nagyon létezett, mindenki egyszemélyes programokkal szórakoztatta magát. Ezek pedig minél összetettebbek voltak, annál több kihívást és szórakozást ígértek a játékosnak. Ezt a hullámot lovagolta meg a Microprose az 1994-ben kiadott UFO: Enemy Unknown, avagy ahogy azt Észak-Amerikában ismerték, az X-Com: Ufo Defense című játékkal.

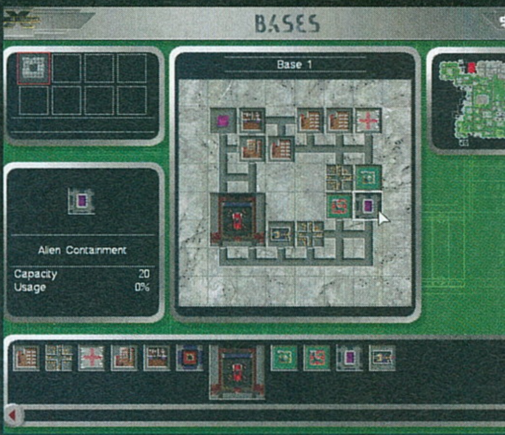
A LASER SQUAD NYOMÁBAN

Az első UFO-epizód eseményei a(z akkor még) nem túl távoli jövőbe, pontosabban 1998-ba repítették a játékost. A történet szerint különös UFO-jelenségek, UFO-támadások és elrablások váltak egyre gyakoribbá, ezekre pedig úgy reagáltak a Föld vezetői, hogy felállítottak egy XCOM nevű csapatot, amelynek feladata a földönkívüli veszély elhárítása volt. A játék két főbb képernyőn zajlott, ez idővel névjegyévé vált több más XCOM-játéknak is: az egyik a stratégiai nézet, a másik pedig a taktikai. Az előbbiben a képernyő jelentős részét egy térkép foglalta el, ahol a világon történő eseményeket láthattuk és reagálhattunk rájuk.

A másik egy taktikai felület volt, amely nagyon hasonlított az 1988-as Laser Squad című programban látottakhoz. Itt már egy izometrikus, 3D-s felületen terelgethettük katonáinkat egy körökre osztott rendszerben. Fegyvereinket hagyományos arzenál alkotta, de lehetőségünk volt az idegenek elfogására (élve vagy akár holtan is), akiknek boncolásával megtalálhattuk a sebezhetőségüket. Kutathattunk új fegyverek után is, ezzel pedig a lények saját technológiáját használhattuk fel ellenük. Az első rész sikere addig sosem látott hírnevet és népszerűséget hozott kiadójának, a Microprose-nak, és a mai napig sokan a világ egyik legjobb videojátékának tartják. 2015-ben például a Rock, Paper, Shotgun a „6. legjobb stratégiai játék, ami valaha készült" címkét akasztotta rá, az amerikai IGN pedig 2000-ben egyszerűen csak a „legjobb PC-s játék, amit valaha játszottunk" jelzővel illette. Sikere olyannyira nagy volt, hogy 1995-ben még könyv is készült belőle X-COM: UFO Defense címmel. Ekkora zsongás után természetesen a folytatások sem maradtak el, ezekből máig 14-et ismerünk..

AZ ARANYKOR

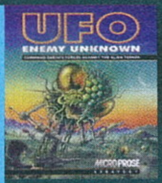
Ahogy a folytatások esetében megszokhattuk, nem mindig képesek felülmúlni a nagy elődöt, de 1995-ben, azaz alig több mint fél évvel az első rész után megjelent következő XCOM-nak, a Terror from the Deepnek azért még sikerült. Viszont annak ellenére, hogy kritikai sikere elsöprő volt (szinte sehol sem kapott 90% alatti értékeléseket) a játék technológiailag megegyezett az elődével, azzal az apró különbséggel, hogy ezúttal a tengerek mélyéről támadtak az idegenek. Szigorú szemmel nézve csak annyi volt a különbség az előző részhez képest, hogy itt tengeri



környezetben csinálhattuk ugyanazt, mint pár hónappal korábban.

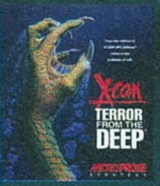
Ezek után már nem sokat kellett várni arra, hogy hanyatlásnak induljon szeretett szériánk. 1997-ben befutott az Apocalypse néven ismertté vált epizód, amelyben a tervezők szerették volna egy új megközelítésből bemutatni az XCOM-ot. Ezért itt a stratégiai nézetben már nem egy komplett bolygónyi területet kellett levédenünk, hanem csupán egy városnyit. Ebben a részben is sokat nehezedett a játék, hiszen nem csupán arra kellett figyelnünk, hogy elpusztítsuk a földönkívülieket, hanem arra is, hogy megavárosunkban lehetőleg kevés kárt okozzunk a sok rombolással. Nagy különlegesség volt viszont, hogy immáron nemcsak körökre osztott módon, hanem valós időben is játszhattuk a harcokat, valamint bekerült a programba egy öntanuló mesterséges intelligencia is, amelynek köszönhetően a gép annak megfelelően alakította a kihívást, hogy mennyire voltunk hatékonyak a harcok során. Rengeteg probléma lengte körül a fejlesztést, sokat csúszott emiatt a megjelenés, de végül a fogadtatással nem volt gond: az Apocalypse 85% feletti átlagértékelésen áll jelenleg.

UFO: Enemy Unknown



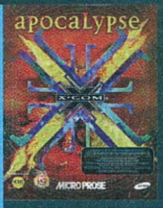
1994

X-COM: Terror from the Deep



1995

X-COM: Apocalypse



1997

X-COM: Interceptor

1998

X-COM: First Alien Invasion

1999

X-COM: Enforcer

2001

X-COM: Alliance

Nem jelent meg

Az első XCOM, vagy ahogy itthon ismerték, UFO, még nem volt egy kimondottan látványos program. Cserébe komoly stratégiai kihívást nyújtott.

A MÉLYREPÜLÉS

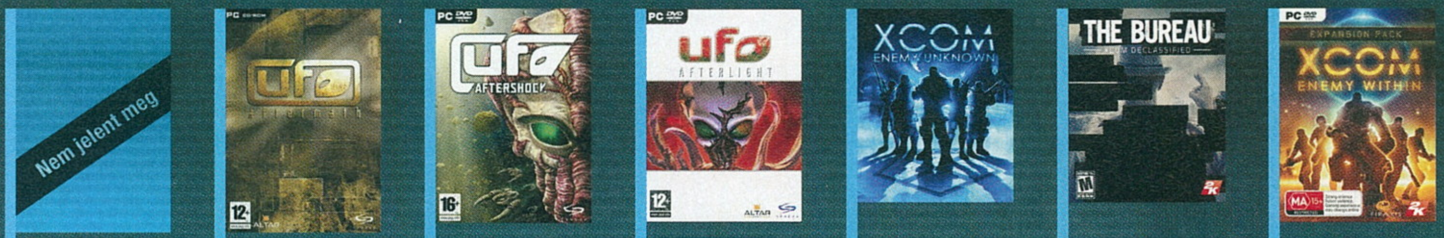
Valahol ezután kezdődött meg a széria teljes leépülése. Az első erre utaló jel az XCOM: Interceptor volt, ami voltaképpen már csak nyomokban hasonlított a gyökerekre. Ez a játék ugyanis inkább szimulátor lett, felülve az akkoriban népszerű descentes és freespace-es vonalra. A játékos feladata a különféle űrállomások menedzselése volt, melyeknek fedélzetéről aztán űrhajókkal repülhetett csatába. Az Interceptor rendkívül gyenge eladásokat produkált, alig 300 ezer példány fogyott belőle, és sem a szimulátoros, sem a stratégiai komponense nem sikerült túl jól. Ezzel a résszel a Microprose gyakorlatilag az utolsó szöget is beverte szerencsétlen XCOM koporsójába, de azért még dobott rá pár lapátnyi földet. 1999-ben, amikor már inkább a valós idejű stratégiai játékokra volt vevő a piac, kiadták az XCOM: First Alien Invasion című low-budget játékot, amelyet már kizárólag csak multiban lehetett játszani, de ezt is csak e-mailen keresztül. Igen, jól olvastátok, e-mailen, ami még akkoriban, az internet születésének küszöbén elég furcsának és abszurdnak hangzott. Mivel a kiadó ezek után sem hitt abban, hogy el lehet még adni körökre osztott taktikai játékot az embereknek, a következő XCOM-projektjük teljesen új oldalról közelített a rajongók felé. A 2001-ben megjelent XCOM: Enforcer gyakorlatilag már csak egy sima TPS volt, amiben egy robotot irányíthattunk. Ennek feladata a földönkívüliek likvidálása és túszaik kimentése volt. A lelőtt lényekből aztán úgynevezett adatpontok potyogtak, ezeket összeszedve lehetett új fegyvereket fejleszteni.

Az Enforcer igazi borzadály volt, „sikere" meg is pecsételte szerencsétlen Infogrames sorsát (ők vásárolták fel a Microprose-t). A kiadó bezárta kapuit, és ezzel együtt elkaszálta két másik készülő átékát is, az XCOM: Alliance-t és az XCOM: Genesist, amiknek valamikor 2002-2003 között kellett volna megjelenniük, s melyekről már akkor sejteni lehetett, hogy nem lesznek nagy durranások. Ezek után az XCOM-jogok fagyasztóládába kerültek, és nagyon sokáig senki sem foglalkozott a sorozattal. Volt ugyan egy UFO: Aftermath (2003), egy UFO: Aftershock (2005) és egy UFO: Afterlight (2007) című alkotás, ezek játékmenet terén nagyon hasonlítottak a 1994-es elődre, ám szintén nem sikerültek túl jóra, mi több, semmi közük nem volt a klasszikus szériához (a címük sem véletlenül lett UFO, ezúttal világszinten). Ez utóbbi három program egyébként a PC Guru 2010/12-es számának teljes játéka volt, egyetlen pakkba csomagolva.

A JELEN

2012-ben viszont végre visszatért ez a remek sorozat, méghozzá nem is akárhogy! A jogokat a 2K Games vásárolta fel, akik a széria újjáélesztését a Civilization felélesztésével is bizonyított Firaxisra bízták. A csapatnál nagyszerű munkát végeztek, az XCOM: Enemy Unkown remekül megtalálta a helyét a modern videojátékok és a régi körökre osztott programok közti térben, és rajongók százezreinek bizonyította be, hogy van még keresnivalójuk ilyen játékoknak a piacon. Aztán 2013-ban érkezett még egy XCOM, amit talán jobb lenne elfelejteni, ez pedig a hányattatott sorsú The Bureau: XCOM Declassified. Már az elkészülése is rengeteg problémával járt, talán kár is lenne az XCOM-ok közé sorolni, hiszen merőben más stílust képviselt. Ugyanebben az évben viszont érkezett még egy kiegészítő is az újjászületett XCOM-hoz, az Enemy Within. Most pedig már csak hetek vannak hátra a következő rész, azaz az XCOM 2 érkezéséig, amelynek minőségéről már most biztatóan nyilatkozhatunk.

X-COM: Genesis	UFO: Aftermath	UFO: Aftershock	UFO: Afterlight	XCOM: Enemy Unknown	The Bureau: XCOM Declassified	XCOM: Enemy Within
Nem jelent meg	2003	2005	2007	2012	2013	2013



Kick Ass Commandos

[ÍRTA BÜJTI] **Gyerünk katona, vár a bunkerek és a dzsungelek világa, ahol ellenfelek tucatjait kell elintézni a bajtársak oldalán! Angyalbőrben szép az élet, pláne akkor, ha robbanthatunk, méghozzá nagyokat, hogy ellenlábasaink után csak cifet-cafat maradjon a pályákon.**

Mostanság nagy szerelem dúl a nyolcvanas évek jellemző stílusirányzatainak és filmjeinek felelevenítésével kapcsolatban, amihez noha David Hoff bácsi is sokat tett hozzá a Kung Furyval, nála azért tovább kell mennünk, ha hajlandóak vagyunk elveszni a múltidézésben, amiben az indie játékfejlesztők orrhosszal vezetnek. A Tango Fiesta és a Broforce után itt a következő, hasonszőrű delikvens: a Kick Ass Commandos a Steam Early Access kínálatát gyarapítva nem kevesebbet tesz, mint a Commando és az Ikari Warriors iránti gyengéd érzelmeinket melegíti fel, ezúttal káposzta nélkül. Az eredmény pedig több mint ízletes.

ADATOK

KIADÓ
Anarchy Enterprises

FEJLESZTŐ
Anarchy Enterprises

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 11. 06.

STÍLUSMINTA

Commando
1985 (CAPCOM)

Tango Fiesta
2015 (MASTERTRONIC)

FELÁLDOZHATÓK

Komolyabb felütést és bevezetőt nem kell várni, elvégre piszkosul egyszerű alapmechanikáról van szó, ez már az első képek alapján is átjöhet. A felülnézetes lövöldözős játékok műfaja egy dologban igazán jó, ez pedig a töméntelen akció. De mi másra vágyhatna az, aki bizalmat szavaz a sokadik olyan pixelvadász alkotásnak, amely a háborúk és nagy csaták földjére viszi el vásárlóit?

Ha már kézben a fegyver, fut a program, nem is kell mást tenni, mint megindulni az ösvényekkel tarkított bunkeres, dzsungeles helyszíneken, majd kiszabadítani a csapattársakat, likvidálni a célpontokat, elpusztítani mindent, ami sebezhető és rongálható. Erre sima lőfegyverrel, gépágyúval, lángszóróval, rakétavetővel vagy kézigránáttal is lehetőségünk lesz a felszedhető extrák segítségével, de olyan is előfordul, hogy egy szál késsel kell kifiléznünk a támadóinkat. Külön említésre érdemes, amikor krokodilok is megtámadják hősünket: a lomha állatok előszeretettel harapnak rá emberünkre, mintha csak egy élő csaliról lenne szó.

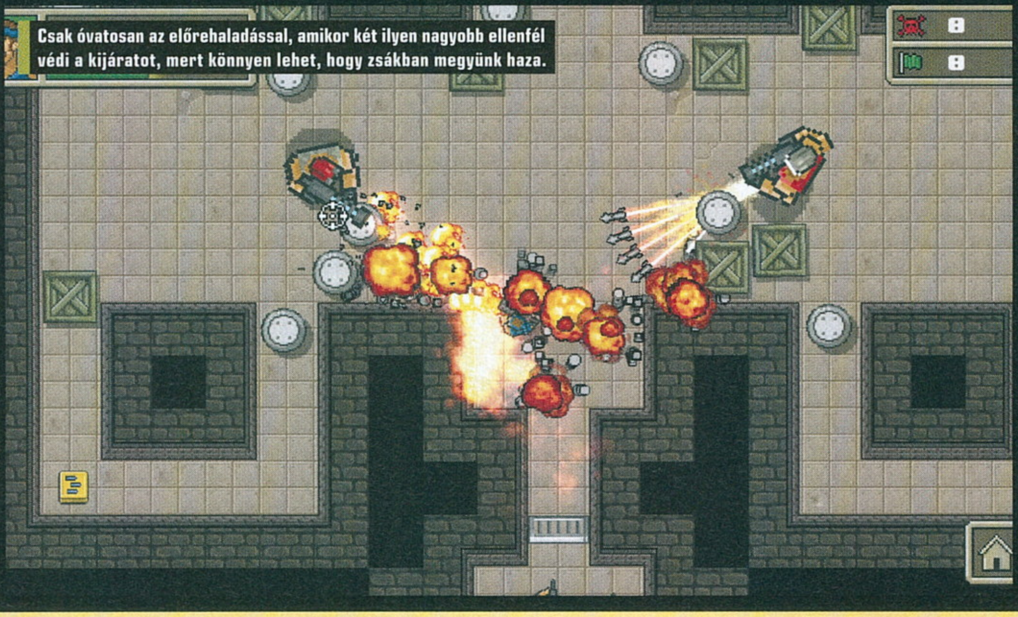
Örömhír, hogy miközben harcolni képtelen civileket szabadítunk fel az itt-ott elhelyezett ketrecekből, igazi terminátorokat is magunk mellé fogadhatunk, és így akár egyszerre öt-hat karakterből álló csoportot irányítva darálhatjuk a rosszfiúkat. De ne feledjük, hogy a nagyobb közösség nagyobb felelősséggel is jár! Avagy használjuk a lelőttek után maradó életerőpótló csomagokat, nehogy elvérezzenek hű segítőink. Lex Lightning, Newbie hadnagy, Mohawk őrmester, Tűz- és Izom tizedes mellett a feláldozható bakák is velünk tartanak az önfeledt puffogtatás során.

Se taktikázás, se lopakodás. Ez itt a töméntelen akció földje, ahol a tűzerő a legnagyobb kincs.

GET TO DA CHOPPA!

A korai hozzáférés állapotában lévő program jelenleg egyetlen fejezetet, azon belül pedig 18 darab pályát tartalmaz – ez hozzávetőlegesen másfél óra szórakozást jelent. Mindegyik szinten végigszaladhatunk több nehézségi fokozaton is, meghosszabbítva kicsit a játék élettartamát. Az újrajátszást pedig valószínűleg bevállaljuk majd, mert a recept működik: a Unity grafikusmotor hajtotta külső tökéletesen passzol a zsánerhez; a támadó katonák apró cafatokra robbannak, méghozzá morbidan vicces halálsikolyok kíséretében; szól az elektronikus metál, ami kaján vigyort és kifejezetten korrekt hangulatot eredményez.

Hiba sem sok maradt a legfrissebb javítócsomag után. Ellenfeleink időnként bután néznek maguk elé, társaink pedig hajlamosak ide-oda szaladgálni és beakadni a tereptárgyakba, ám összességében mégis élvezetes és szórakoztató a folyamatos harc. A 7 eurós ár (kb. 2200 forint) tulajdonképpen a „simán jöhet" kategóriába sorolja a játékot, aminek teljes változata 2016-ban már további két fejezetet, valamint egy kampányt is tartalmazni fog. Aki bírja a hasonló, régi klasszikusokat, az nem lőhet mellé... mondjuk nem is nagyon érdemes, elvégre a mesterlövészek, tankok, nagyobb főellenfelek alaposan bedarálják hőseinket, ha csak egy kicsit nem figyelünk oda.



Csak óvatosan az előrehaladással, amikor két ilyen nagyobb ellenfél védi a kijáratot, mert könnyen lehet, hogy zsákban megyünk haza.

GAME TYCOON 2

[ÍRTA **DREAMER**] ***Van két szó, ami mindig megijeszt, ha egy kipróbálásra váró játék neve mellett meglátom. Az Early Access általában olyan, mint a zsákbamacska: sosem tudhatod, mi vár rád, jobb esetben kincsre lelsz, rosszabban pedig meglopva érzed magad. A Game Tycoon 2 esetében sincs ez sajnos másként...***

Bizonyára sokan vagytok olyanok, akik saját játékfejlesztő cég megalapításának álmát dédelgetik. A Game Tycoon 2 az efféle ábrándok megélésében segít: ebben a szimulációs programban életre hívhatjuk vágyaink vállalkozását, legalábbis papíron így működne a dolog. A valóságban ennél ridegebb a helyzet, mivel ez a korai hozzáférésű cím még korántsem nyújt elég tartalmat ahhoz, hogy szórakoztató legyen. Indításkor összesen két mód közül választhatunk: a kampány és a végtelen játék között. Az előbbi érthető módon egyszemélyes élmény lesz, ám jelenleg egy fikarcnyi oktatómód érhető el benne, sőt a kipróbált verzióban abból is csupán két részegység nyitható meg. A végtelenített mód azonban ennél is nagyobb csalódást jelent, mivel a Game Tycoon 2 még annyira szegényes, hogy csupán félórányi szórakozást biztosít.

FEJLESZTÉS

Annak ellenére, hogy tennivalóból még csak kevés áll rendelkezésre, azért a koncepció már kirajzolódott. Kezdéskor választhatunk magunknak cégnevet, logót és egy karaktert, aki az avatárunkként szolgál majd. Innentől kezdve mélyvízbe dob a program, hogy kiderüljön, megálljuk-e a helyünket a játékiparban vagy sem. Rögtön kapunk is egy irodát, ahol mindent megtalálunk, amire szükségünk lehet, valamint alaptőkét, amit felhasználhatunk. Ebből alkalmazottakat kell felvennünk, akik majd az általunk kitalált játékokat fejlesztik. Ezt úgy tehetjük meg, hogy ellátogatunk az egyetemre, ahol egy hirdetőtáblán válogatunk a potenciális jelöltek közül. Ugyanitt megtekinthetőek olyan újságok, amikből kiderül, hogyan értékelték a már elkészült játékainkat, illetve azt is elárulják, hogy épp mely műfajok számítanak slágernek. Nem az egyetem az egyetlen külső helyszín, később lehetőségünk nyílik bankba, a saját otthonunkba, illetve ügyvédhez menni. Ha pedig kellőképpen beindul a vállalkozásunk, akkor akár nagyobb irodát is bérelhetünk. Mindegyik helyszínen más és más interakciókra lesz lehetőségünk, ám egyelőre nincs mód rá, hogy bejussunk a területekre.

A játékfejlesztés nagyon komoly munka, ezt azonban a Game Tycoon 2 még nem képes átadni. Sebaj, majd ha készen lesz!

KIADÁS

Időnk nagy részét az irodánkban töltjük majd, ahogy azt egy rendes kapitalista vállalkozó tenné. Itt menedzselhetjük magát a céget és annak projektjeit, dolgozóit. Számítógépünk segítségével új játékok készítését indíthatjuk el, megadva azok paramétereit: hány ember dolgozzon rajta, milyen platformokra fejlesszék, milyen irányítási formákat kapjon, HD-felbontású legyen-e és így tovább. A falunkon elhelyezett táblán bepillantást nyerhetünk a statisztikáinkba. Az asztalunkon elhelyezett kék dossziéban a cégünk irányelveit adhatjuk meg: az egy napra jutó munkaórákat, a bónuszokat és a szabadnapokat állíthatjuk be ebben a menüpontban. Illetve az alkalmazottak tábláján jutalmazhatjuk, továbbképzésre küldhetjük vagy elbocsáthatjuk munkásainkat. A fejlesztői részlegen kiosztjuk az alkalmazottak feladatait. Mivel egyszerre több projekt is futhat, ezért nagy szükség van erre a funkcióra. Továbbá itt lesz elérhető az üzemeltető részleg, ez a szervereink karbantartását hivatott biztosítani. Ezeken felül akad egy harmadik ajtó is, ahol kutatásokat végezhetünk: tanulmányozhatunk már meglévő technológiákat, így nem kell súlyos pénzeket fizetnünk azok megvásárlásáért, vagy akár magunk fejleszthetünk ki újabbakat. Ezt a részt még szintén nem érhetjük el, sebaj, majd a premierkor.

ADATOK

KIADÓ
KISS ltd

FEJLESZTŐ
Sunlight Games

MŰFAJ
menedzser

MEGJELENÉS
2015. 10. 30.

STÍLUSMINTA

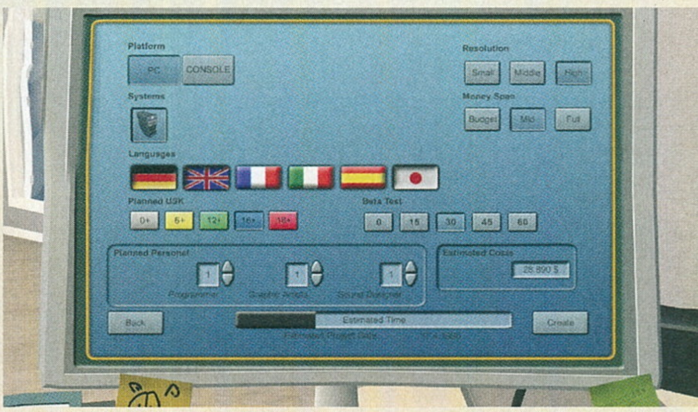
Game Dev Story
1997 (KAIROSOFT)

Game Dev Tycoon
2012 (GREENHEART GAMES)

ÉRTÉKELÉS

Jelenlegi formájában a Game Tycoon 2 a büdzsékategória iszapjában lappang, ára Steamen 10 euró (3100 forint). Ha egyszer elkészül, és a német fejlesztőcég feltölti tartalommal az amúgy igencsak foghíjas terméket, akkor egy egészen ígéretes cím lehet belőle. A végleges változatig azonban még hosszú az út, szóval csak óvatosan a vásárlással!

A főnök mindjárt beér, ideje megfőzni neki a kávét, különben morcos lesz. Csak nehogy Chris is a csapatnak dolgozzon, mert akkor sosem lesz kész a játék!



PALADINS
CHAMPIONS OF THE REALM

[IRTA MCMACKO]

„Ha egy üzlet beindul"- szokták mondani. A F2P (azaz free-to-play, tehát ingyenesen játszható) online játékok soha nem látott erőre kaptak az elmúlt néhány évben, a különböző műfajok kombinálásából pedig a mai napig igazán érdekes megoldások születnek.

Az ingyenesen játszható programok sikerét nem igazán kell taglalni, hiszen szinte mindnyájan találkoztunk már ilyen-olyan F2P megjelenéssel, legyen szó mobilos, konzolos vagy PC-s játékról. A mikrotranzakciókra és más furmányos megoldásokra alapozó programok alaposan kinőtték kezdeti korlátaikat, az MMO, MOBA, aréna FPS és egyéb stílusok pedig gyakorlatilag fékezhetetlenül keverednek egymással, még a F2P-birodalmon túl is. Az ilyesfajta hibridek játékmechanikai szempontból mindig új és izgalmas megoldásokat rejtegetnek. Mi sem igazolja jobban ezeket a hibrid irányvonalban rejlő lehetőségeket, mint a tény, hogy a Geraboxtól a Blizzardig mindenki szeretne egy szeletkét a nagy tortából. Most a Tribes: Ascend és a Smite apukái rukkolnak elő egy új programmal, amely a gyűjtögetős kártyajátékok zsánerét keveri a csapatalapú, kompetitív FPS-ek tradicionális megoldásaival. Hölgyeim és uraim, üdvözöljük körünkben a Hi-Rez Studios ifjú üdvöskéjét, a Paladins: Champions of the Realmet!

Egyre több hibrid stílusú játékkal találkozunk, a Paladins is ezek közé tartozik.

KÁRTYÁK AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGNAK

Milyen az arénaharc, ha stratégiai elemeket és a gyűjtögetős kártyajátékokra jellemző szabályokat keverünk a receptjébe? Ez a kérdés motoszkálhatott a fejlesztők agyában, amikor összepattintották a Paladins központi fogaskerekeit. Első ránézésre a játék alapvetően egy laza, rajzfilmes fantasy stílusban megálmodott adok-kapok mintaszerű lenyomata. Picit jobban elmélyedve a játékmenetben, gyorsan kiderül, hogy az elvárt innováció a kártyahasználat magvaiban keresendő. A kör elején három lapot húzunk a bekészített paklinkból, ebből egyet magunk választhatunk ki, mikor a meccs már elindult. A poén ott jön a képbe, hogy menet közben (ügyességünktől függően) szinteket léphetünk, közben pedig a többi lapot is aktiválhatjuk. A különböző kártyák nyilván jól elkülönülnek egymástól, ráadásul három különböző fő osztályba sorolják őket.

Az Armor és a Weapon típusú lapok szinte magukért beszélnek. Az előbbi a védekező játékunkat erősíti, az utóbbi típus pedig a fegyverek turbózásáért lesz felelős. Az Ability-kártyák segítségével viszont a hőseink saját képességeit, mozgáskészletét fejleszthetjük. A kártyák persze egy gyakorisági listán is osztályzás alá kerülnek: vannak gyakori, ritka, epic és legendary fokozatú lapok, ezen a ponton pedig remélem mindenki összerakta már magában a képet. A Paladins tranzakciói főként erre az elemre összpontosulnak, azaz ha szeretnél újabb kincseket-kártyacsomagokat, akkor vedd elő a tényleges pénztárcádat (jobban mondva bankkártyádat), és csengess ki némi extra pénzt a kristályokért, amiket aztán a boltban használhatsz vásárlásra. Ha nem vagyunk elégedettek az alapkártyákkal, a szimpla lapok összeolvasztásával izmosabb kártyát varázsolhatunk. Később a saját paklink konfigurálására is lehetőségünk lesz.

ADATOK

KIADÓ
Hi-Rez Studios

FEJLESZTŐ
Hi-Rez Studios

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2016

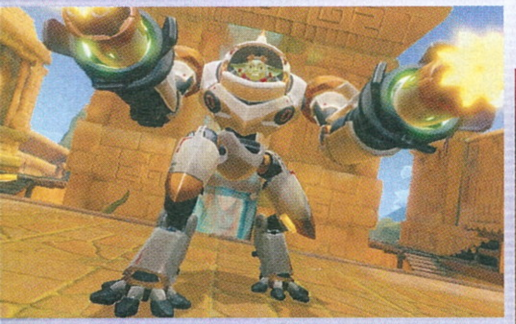
STÍLUSMINTA

SMITE
2015 (HI-REZ STUDIOS)

Overwatch
2016 (BLIZZARD)

SKULÓ A TÁRBAN, IZZÍTSUK A GŐZGÉPET!

Miközben a méretes helyszíneket bejárjuk, előbb vagy utóbb szembekerülünk néhány ellenséges egységgel, akik nem épp simogató rózsaszirmokkal, hanem mindenféle színes-szagos lövedékekkel várnak majd minket. Nem túl meglepő, hogy a Paladins rendszere nem az akciószerű sebzést preferálja, hanem szerepjátékokból ismert, számszerűen kalkulált életerő-veszteséget. Ennek megfelelően a karakterek nem fekszenek meg azonnal, hanem szivacsként nyelik a találatokat, ezzel a játék nagyobb teret enged a stratégiázásnak, a jól elkülönülő fegyverek játékának és a képességek/lapok használatának. A Paladins terepén töltött idő természetesen nem csak a lövöldözéssel és



Mostanság ez a divat: MOBA, ami FPS, ami MMO, amiben lőni lehet, miközben kártyákat gyűjtenek a játékosok. Éljenek a hibrid programok!

Az utóbbi évek divatjának megfelelően a Paladinsban is használhatunk íjakat. Meg még ki tudja mit, elvégre egy MOBA-FPS keverékről van szó.

a kártyahasználattal telik. A meccsek során adott időközönként felvillan egy stratégiai lokáció befoglalásának a lehetősége. Ilyenkor a két csapat rush-módba kapcsolva ódul az elfoglalásra váró pont irányába, hogy ott sikeres összjátékkal egy ostromgépet idézzen meg, és azzal a lendülettel el is indítsa azt az ellenfél bázisa felé. Mindkét csapat központja két-két védfallal van felvértezve, a felek által megidézett csatamasinák pedig arra vannak automatizálva, hogy módszeresen törjenek át ezeken a kritikus pontokon.

Aztán ha bent vagyunk, úgy jöhet a fő cél: a Vault kapujának legyalulása. Természetesen az ostromgép megidézésével a támadó csapat taktikája is a feje tetejére áll, hiszen teljes körű offenzíva helyett érdemes inkább a masina védelmét biztosítani. Hamar belátható: ezekkel a lehetőségekkel és játékmechanikai elemekkel némi MOBA-jelleget is ölt a hadakozás. A nagyobb pályáknak köszönhetően amúgy nem csak a lábunkra vagy a furcsa szerzetek szökkenő képességeire kell hagyatkoznunk, hiszen hátasunkat megidézve pikk-pakk keresztülszelhetjük a méretes térképeket.

A HŐSÖKET LELÖVIK, UGYE?

Egy hasonszőrű játéknál két dologgal lehet az emberek figyelmét felkelteni. Az egyik a megfelelő minőségben kidolgozott játékmenet, amely tartogat annyi újdonságot, ami igazolja a játék piaci szerepét, és jó esetben még vonzóerőt is jelenthet a messziről jött játékos számára. A másik ilyen sarokpont a hangulat, amelynek a környezet, a karakterek és a művészeti kidolgozás adja a fő táptalajt. Az eddig látott helyszínekről nem érdemes túl sok szót ejteni, hisz a lokációk leginkább azt a rajzfilmes-félkomoly fantasy stílust képviselik, amit a Blizzard remekművei óta sokan kóstolgatnak. A hősökkel már sokkal nagyobb gondunk volt.

Nos, nem azzal van a baj, hogy nem elég karakteresek, mert azok – csak épp a jellegzetességük jó részét máshonnan kotorták össze. Van itt minden, a Knack (PS4) ogre törzsfőnökétől, egy Ratchet-Rocket Raccoon koppintáson át a hegesztőszemüveges, steampunk törpéig minden, ami az elmúlt években szembejött velünk. Az önálló egyéniség hiánya egyelőre meglehetősen közepes atmoszférát kölcsönöz a játéknak, bár a fejlesztők mentségére lehet írni, hogy egyre nehezebb újat találni a nap alatt, és a sorozatosan érkező frissítő tartalmakkal is lehet majd azon segíteni, hogy a Paladins megtalálja a saját egyéniségét. A cikkíró vesszőparipája a zenei aláfestés, ezzel szemben a játék eme vonulata sem túl erős. Bár epikusra hangszerelték a program tételeit, a dallamok szintén átlagosak, vagy máshonnét kölcsönzött témákat vonultatnak fel, így a játék audio szekciójának is van egyfajta másodvonalas érzete.

Ha valaki csillapíthatatlan késztetést érez arra, hogy a játékba belevesse magát, az a Paladins.com internetes címen keresztül feliratkozhat a bétára, ahová adott időnként új játékosokat is beengednek, így nem esélytelenként állunk be a sorba. Pláne, hogy a tesztelési időszak a fejlesztők állítása szerint addig tart, amíg a játék a végső állapotához nem közelít, így jó eséllyel a téli szünetet is végiglövöldözhetjük High-Rezék legújabb multis őrületével. Érdemes rá odafigyelni, mert a fogaskerekek olajozott együttműködésének esetén a közönségsiker sem kizárt.

Spellsworn

[ÍRTA MCMACKO]

A Warcraft III-nak és híres modifikációinak rengeteget köszönhet a PC-s közösség és korunk játékipara. A Spellsworn fejlesztői most boszorkánymesterek közé invitálnak minket, a klasszikus Warlock nyomdokain.

Gondoljunk csak bele, hogy az eredeti DotA mod nélkül talán a hálózati arénajátékok zsánere sem lenne olyan, amilyennek ma ismerjük és szeretjük! Érdemes azonban megemlékezni egy másik Warcraft III modról is, amely szintén lelkes, de kevéssé masszív rajongóbázissal rendelkezik. A Warlock anno nagyon egyszerű ötletet villantott: egy méretes arénában estek egymásnak a fantasybirodalom boszorkánymesterei, ahol a harc hevében szinte minden piszkos máguspraktika bevethető volt. Nos, a Frogsong Studios munkatársai gondoltak egy nagyot, és úgy döntöttek, elkészítik saját Warlock-stílusban fogant játékukat, a Spellswornt.

FEKETE MÁGIA

Pusztán a játékmechanikai elemeket vizsgálva megállapíthatjuk, hogy a Spellsworn nagyon hasonlít a korai ősre. Apró mágusunkkal egy felülnézeti pontból látható arénában hadakozunk a többi, köntösben rohangáló varázsló ellen. Mindenkinek adott mágiakészlete van, ez a felvonultatott igék típusától függően, adott idő után regenerálódik. A lávatenger közepén ácsorgó sziklasziget sem hagyhat minket nyugodni, a stabil talaj ugyanis lassan, de biztosan a hömpölygő kőzetanyag martalékává válik. Így nemcsak az fontos, hogy bevigyük a találatot, hanem a tereppel is meg kell küzdenünk, vagy – fordított nézőpontból – a lávába kell terelnünk a kipécézett ellenfelet.

> Mintha a Warlock elevenedne meg szemeink előtt egy indie jóvoltából, ami jó hír, de egyelőre sajnos még elég üresek a szerverek.

Persze a varázslatok esetében nem csak a rafinált lövedékek és pajzsok tehetik taktikussá a csatát. A különböző taszító effektusok, teleportugrások segítségével terepi előnyre is szert tehetünk az akár 2v2v2-es leosztást is támogató játékban.

A Spellsworn óriási erénye, hogy a parázs harcokon túl meglehetősen karakteres látványvilággal bír. A mágusok dögösek, az aréna díszletei látványosak. A varázseffektusok és animációk viszont nem szaggatják meg a retinát, inkább a jól ismert tradíciókra támaszkodnak. A játék U4 motorral fut, ami eleve modern érzetet kölcsönöz neki. Ezen a ponton előjön a kiforrott technikai háttér elvitathatatlan előnye, hiszen az opciókban meglehetősen sokféle módon tudjuk skálázni a játék külalakját, így igazodva gépünk teljesítményéhez. Annyit persze érdemes hozzátenni a fentiekhez, hogy az Early Access státuszban leledző alfakód az optimalizáltság szempontjából egyelőre nem teljesít túl rózsásan.

ADATOK

KIADÓ
Frogsong Studios

FEJLESZTŐ
Frogsong Studios

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 11. 02.

STÍLUSMINTA

Dota 2
2013 (VALVE)

HotS
2015 (BLIZZARD)

MIÉNK LESZ AZ ARÉNA

Azaz a miénk lehetne már most is, ha akadnának játékosok a szervereken. A készítők hirdetményeikben azt állítják, hogy nagy hangsúlyt fektetnek a matchmaking polírozgatására, de ahhoz egyelőre túl kicsi a rajongóbázis, hogy ezt magunk is igazolhassuk. Néha azért össze lehet akadni egy-egy jómadárral, de általában türelem kell, hogy játékost találjunk. Reméljük, hogy az idő előrehaladtával ez változni fog, mégiscsak egy többszereplős programról van szó.

A Spellsworn ígéretes darab, jelenlegi állapotában pedig leginkább arra vár, hogy a játékosok is felfedezzék. A programból árad a jófélé dark fantasyhangulat és a játékmenet is megragadhatja a szélesebb körök figyelmét. Mivel a program egyelőre Early Access szakaszban van, tartalmi bővülés is várható: a fejlesztők ígérete szerint a kiterjesztett statisztikai elemzések, új térképek, kiegyenlített varázslatok és visszajátszási lehetőségek is a közeljövő addíciói közé tartoznak. A Spellsworn sikere persze azon is múlik, hogy a DotA2 mellett mennyi tér marad a játéknak, és természetesen az sem elhanyagolható tényező, hogy Frogsongék mennyire tudják vonzóvá tenni a koncepciót a potenciális, nem Warlock-rajongó vásárlók körében. Mindenképpen nézzetek rá, ha felkeltettük az érdeklődéseteket!

Bár a Spellsworn a képek alapján egy rendkívül színes fantasyvilágot mutat, a tényleges játék során a dark hangulat is tetten érhető, ami hozzátesz az élményhez.

Rothschild: The Sheep Will Wake

[ÍRTA BÖJTI] **Mint azt mindannyian jól tudjuk, a Rothschildok uralják a világot, újságíróként pedig kutya kötelességünk utánajárni ennek a témának. Mint ahogy egy, a családhoz tartozó illető kórházi zaklatása is a feladatkörünk részét képezi, akkor is, ha beledöglünk az egyelőre még nem túl izgalmas kalandba.**

Hallottál már a gonoszról? A csúf, kopasz... Illuminátiról? Az összeesküvés-elméletek egyik fő gaztevő szervezetével kapcsolatban rengeteg érdekes információt olvasni az interneten, többek közt arról, hogy megalakulása a háborúkat is pénzelő Rothschildokhoz köthető. Közben a rettegett famíliának köszönhetően számos idézet is ennek az izgalmas örökségnek a része, például amelynél a lényeg szerint kerüljön valaki kezébe a hadsereg, a pénzkibocsátás, a média, és az uralja a világot. Innen már csak egy lépés a Bilderberg emlegetése, de ne kanyarodjunk el fő témánktól, hiszen a Loudpak Studios első alkotása, a Rothschild: The Sheep Will Wake a már emlegetett családdal kapcsolatos susmust célozza meg egy horrorisztikus program képében.

A műfaj telítettsége miatt a fejlesztőknek valami újat kell mutatniuk a továbbiakban.

KELLETLEN PIHENÉS

A fáma szerint Jordan Baker újságíró bőrébe bújva kell utánajárnunk Kane Rothschild kórházi ápolásának. Éjszaka, álmosan vezetve jutunk el a játék nulladik fejezetének helyszínére, ahol egy sötét kisváros rejtélyeivel kerülünk szembe. Innentől kezdve jönnek a megszokott, horrorisztikus események, avagy a fura karakterek, üres épületek, kellemetlen és ijesztő zajok, valamint egy beazonosíthatatlan lény, ami csak úgy fel-feltűnik, minden előzmény, indok és következmény nélkül. A szisztéma túl sok újdonságot nem hoz a képbe, avagy gyorsíthatunk emberünkön (futásnak túlzás lenne nevezni, mert még így is csak vánszorgunk), ugrálhatunk, továbbá párbeszédbe elegyedhetünk a gépi karakterekkel, valamint tárgyakat vizsgálgathatunk, ajtókat nyithatunk meg és fiókokat húzhatunk ki.

Aki mostani, korai – sőt nagyon-nagyon alfa – állapotában vásárolja meg a programot, az a későbbiekben a további, jelenleg még készülő fejezeteket is megkapja, miközben a tartalom függvényében emelkedik az ár. Csakhogy a felütés nem sokat mutat meg azzal kapcsolatban, hogy megéri-e a tíz vagy több eurót (3000 forintot) a belsőnézetes kaland-horror.

TALÁN JÓ LESZ

Most még azonban biztosan nem az. A mesterséges intelligenciával nem különösebben rendelkező kirakat-karakterek sokszor sétálás helyett a levegőben siklanak tova, az épületek üresek és élettelenek, sőt a tetőzetükkel is vannak gondok, hiszen a szobákat felfedezve arra figyelhetünk fel, hogy az esőcseppek még a zárt térben is lelkesen hullanak az égből, miközben a program nem egyszer hajlamos az összeomlásra, bebogarasodásra. A fényhatások gyengécskék, a külső úgy összességében nem a zsáner maximumát hozza, a párbeszédek pedig inkább viccesek, mintsem ijesztőek, kiemelten a motel idős házigazdájával. Elvégre Mrs. Anderson alaposan megízlelgetve a nevünket, úgy fogalmaz: „Hmmm, Jordan... tetszik.". Nos, néni, abból bizony nem eszel.

Ami miatt azonban még nem temetjük a Rothschildot, az a nagyon alfa fázis állapota, elvégre ebből az egészből még akár jó is kisülhet. Csak egy kis koncepció kell hozzá – azt sem tudjuk, mi köze a fura helyszínnek és a misztikumnak a közismert családhoz; az hogyan fog bekapcsolódni a képbe, miközben egyetlen fontos feladatunkként vonatdarabokat keresgélünk az egyik lakónak –, no meg a sok-sok hiba javítása, a külső csinosítgatása és a kellő hangulat megteremtése. Utóbbi mondjuk annyira nem is vészes, hiszen a zörejek és frusztráló hangok a helyükön vannak, sőt néhány pillanatban ki is zökkenhetünk a rutinból némely váratlan megmozdulásnak hála, szóval összességében semmi sincs veszve, az meg már más kérdés, hogy jelenlegi formájában fogyasztásra nem annyira alkalmas címről beszélünk.

ADATOK

KIADÓ
Loudpak Studios

FEJLESZTŐ
Loudpak Studios

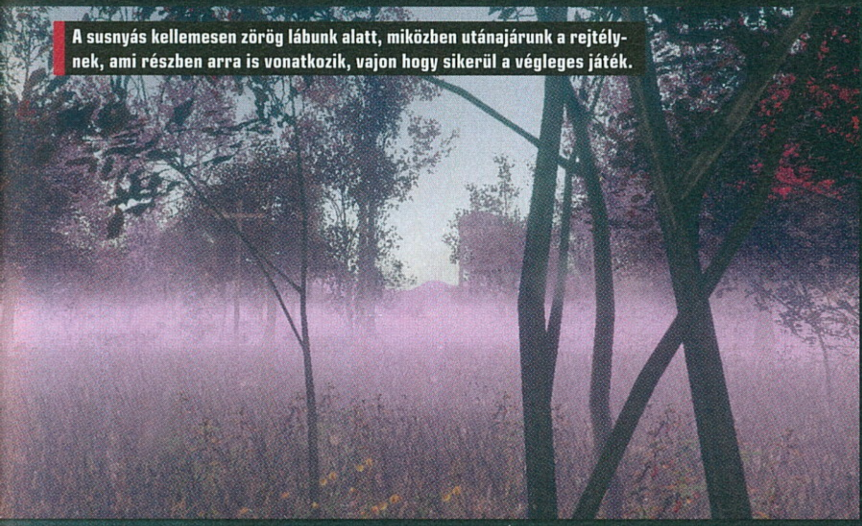
MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015. 11. 23.

STÍLUSMINTA

Outlast
2013 (RED BARRELS)

Slender: The Arrival
2013 (BLUE ISLE STUDIOS)



A susnyás kellemesen zörög lábunk alatt, miközben utánajárunk a rejtélynek, ami részben arra is vonatkozik, vajon hogy sikerül a végleges játék.

TRACKMANIA TURBO

[ÍRTA **GEBBE**]

Joggal érezhetjük úgy, hogy a Grincs a Ubisoft alkalmazottja, hiszen már melegítettük ujjainkat a karácsonyi szünetben zajló Trackmania meccsekre, de a játék átcsúszott jövő év elejére, ám a Guru hasábjairól nem szorult le!

Lassan már meg sem lepődünk, amikor a fejlesztők haladékot kérnek egy-egy cím befejezéséhez. Tudjuk, hogy rengeteg munka van egy sikeres projektben, ráadásul rétegjáték lévén a Trackmania Turbo nem engedheti meg magának azt a luxust, hogy a rajongói bázisa szétszéledjen.

Hogy miért mondom ezt? Láttam erre utaló jeleket bizonyos fórumokon, sőt néhányan már megtörtént esetként beszélnek a megosztottságról. A jelenség oka két dologban keresendő, legalábbis a hangadók szerint. Egyrészt a sorozat legutóbbi részeként tisztelt Trackmania 2-t három játékra bontva jelentették meg: a Canyon, Valley és Stadium – ugyanaz a játékélmény, eltérő környezetben. Érthető módon a rajongók közül csak kevesen voltak hajlandók háromszor is fizetni ugyanazért a programért, ez sokakat elriasztott a sorozattól.

Erre most itt az előrendelhető Trackmania Turbo, ami szintén kapott egy 40 eurós (kb. 12 ezer forint) árazást – és ez nem

előre felmagasztalja, vagy az aszfaltba döngöli aktuális kedvencét. Következésképpen a Turbo is kapott hideget, meleget.

Vér István átlagvásárló (továbbiakban Pistike) azt mondja: „Nem fizetek ennyi pénzt azért, hogy kapjak egy darab új helyszínt, miközben a másik hármat már korábban megvásároltam.” Szerencsére a fejlesztő Nadeo sem szétnyitott karokkal ment neki a pofonnak. Helyette egy jól irányzott „három gyönyörűen felújított és az új játékelemekhez is alkalmazkodó világot kapsz cserébe az új mellé, na és persze nincsen fogalmad arról, hogy

Hivatásos versenyzők, nagyszabású rendezvények a legjobbaknak... ez az a sorozat, amit fura stílusa mellett sem lehet komolytalannak tartani.

csak hazánkban magas. Eljött hát az ideje, hogy szembesítsük a feleket és mindenki döntse el magának, melyik oldalra szeretne állni. Abban a helyzetben vagyunk ugyanis, hogy a felhasználói hőbörgésre példásan igyekeznek válaszolni a játék készítői. A kék sarokban tehát a fejlesztők, a pirosban pedig az eddig meg nem győzött játékosok!

KEZDŐDJÉK A MÉRKŐZÉS!

A gongszó valamikor október elején indította el a meccset, amikor hivatalosan bejelentették: a Trackmania Turbo lekési a karácsonyt, csak jövőre jelenik meg. Ezenfelül a hír, miszerint végre egy játékban kapjuk meg az összes ismert környezetet, nem mindenkit nyert meg elsőre, főleg, hogy többet kell várni a programra, mint a vásárlók gondolták. Pedig az évek során jól bejáratott három világ mellé megérkezik a Lagoon Rollercoaster trópusi miliője is. A sokat látott közönség általában pár videó vagy szöveges leírás alapján már jó

hányan dolgoznak ezzel”-mozdulattal válaszol. Való igaz! A videókon is látszik, hogy nagyon szép és színes lesz a játék, ránézésre hamisítatlan Trackmania-élménnyel. A bírák jegyzőkönyvezik a két találatot, vége is az első menetnek. 1-1.

MÁSODIK MENET

Pistike még mindig nem érti, hogy miért kerül ez ennyibe, köti az ebet a karóhoz. Nagy lendülettel kijelenti, hogy ő inkább vásárolná ezentúl is külön ezeket a tartalmakat, ahogy a Trackmania 2 esetében, elfelejtve azon állításokat, hogy márpedig ez milyen megosztó hatású is volt. A kiadó ügyesen véd, hiszen egyszerű fejszámolás útján bebizonyítja, hogy a játék akkor már nem 40 euróba kerülne, hanem a duplájába, ráadásul tovább nőne a játékosok és a Nadeo között tátongó szakadék.

Kihasználva a pillanatnyi megtorpanást, támadást kezdeményez a kék sarok. Új festhető autókat, kétszáz pályát, plusz egy olyan pályagenerátort tudhatunk majd magunkénak, amely garantáltan igyekszik frissen tartani a játékélményt azoknak is, akik jelentős időt ölnek bele a programba. Ezen- felül a mechanizmus lesz annyira fifikás, hogy akár levágásokat is elrejthet az újonnan létrehozott pályán. Magyarul nem kell unalmas, önismétlő kreálmányoktól tartani.

A találat megkérdőjelezhetetlen: magam sem tartom követendő útnak a program szétdarabolását, egy szélesebb repertoár mindenkinek tovább nyújt majd élvezetet. Ezt a menetet vitte a Nadeo és a Ubisoft, így az állás 2-1.

HARMADIK MENET

Kicsit elevezünk a játék felépítésének vitájától, meg kell ugyanis említeni a ManiaPlanet felületet is. Rutinos játékosok ismerik már, de akik nem, azoknak elég annyit tudni róla, hogy ez az interfész szolgálja a Trackmania vagy a Shootmania népének összefogását, a játékok indítását, a barátok keresését és az ehhez tartozó profiladatok módosításának lehetőségét.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Nadeo
MŰFAJ
verseny
MEGJELENÉS
2016 eleje

STÍLUSMINTA

TrackMania2 Valley
2013 (UBISOFT)

TrackMania2 Stadium
2013 (UBISOFT)

Saját pénznemmel rendelkezik: Planetet a minél jobb teljesítmény elérésével tudunk szerezni magunknak.

Nincs is ezzel semmi baj, de vegyünk egy extrém esetet! Pistike nem feltétlenül ragaszkodik ehhez a hajcihőhöz, mert ő történetesen a Steam áruházában vásárolja majd meg a terméket. Ez nem kevesebb, mint három felhasználónév és az azokhoz tartozó jelszavak megjegyzését és alkalmankénti beírogatását jelenti majd, mivel a kettő közé még beékelődik a Uplay felülete is. Persze meg lehet jegyeztetni ezeket az adatokat, de nem ez a legbiztonságosabb formája az információ megvédésének. Akinek nem sok ideje van játszani, az nem kizárt, hogy inkább más szórakozást választ majd magának, mert mire ebből Trackmania lesz, lemegy a nap is.

Válaszul erre igen kevésnek hat a Nadeo azon érve, miszerint a ManiaPlanetre azért van szükség, mert kiválóan szimbolizálja a projekt nagyságát. Elmondásuk szerint a csapat megháromszorozódott, amióta házasságot kötöttek a Ubisofttal, a kiadó pedig maximálisan a Nadeo mögött áll a felület megtartását illetően. Mi több, a jelengenerációs konzoloknak szintén kedvez a közös online platform. A menetet viszont a kényelem, s vele Pistike nyeri meg, mert az elején felvázolt eset ugyan extrém, de az így járó felhasználókat ezzel még nem fogja megnyugtatni senki. 2-2.

SEMMI NEM DŐLT EL!

Nem áll szándékomban tovább elemezni ezt az évődést, elvégre a döntést a játék megjelenését követő időszakra kell hagyni. Főleg, hogy a sorozat történetének legnagyobb újítását még senki sem látta élőben: a virtuális sisakok támogatásáról van szó. Ez önmagában ma már nem annyira megdöbbentő, a Trackmania Turbo viszont az első olyan játékok között lesz, amik az Oculus Rift és a PlayStation VR segítségével PC-n és konzolon egyaránt támogatni fogják a térbeli élményt.

A fejlesztők egyébként nem is titkolják, hogy utóbbi platformok (XOne, PS4) állnak a munka előterében – először a Trackmania-sorozat története során.

Nagyon látványos, 360 fokban elforgatható videók is szemléltetik az új perspektívát, megerősítve a sejtést, miszerint teli gyomorral semmiképp sem lesz jó ötlet belekezdeni a játékba. Nekem még mindig fura, hogy ez miért lesz annyira szuper ötlet, mert tipikusan egy olyan programról beszélünk, ahol enyhén szólva sem ajánlatos a tekintetünknek elkalandoznia, különben könnyen a pályán kívülre eshetünk.

Francois Alaux kreatív igazgató szerint a pályákon megjelenő feliratok és nyilak a játékos koncentrálását segítik – ezt legjobban a „Ha ezt el tudod olvasni, túl lassú vagy!"-feliratú táblákkal demonstrálják. Azzal folytatja, hogy a Trackmania Turbo filozófiája a könnyű betanulás, de a kihívással teli mesterré válás elvén alapul. Lehet kellemesen, barátokkal vagy családi körben is játszani, ám aki igazi profi szeretne lenni, az Formula 1-es versenyzőket megszégyenítő módon fogja memorizálni az adott pályákat, nem a látvány vagy a körítés fogja érdekelni.

Remélhetőleg Pistike majd lehiggad és belátja tán a saját tévedéseit is, mert egyszerűen csak nem szeretnénk, ha igaza lenne. Tele van a játékipar egyre nagyobb csalódásokkal, ám a szívünk itt most egy nagyon ütős és addiktív, az elődökhöz méltó folytatásért vérzik.

Ha a kommercializálódástól félnénk, attól nem kell tartanunk, a Turbo őrült útvonalakat, hajmeresztő loopokat és megoldásokat egyaránt tartalmazni fog.

TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	**21.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	**29.990 Ft**

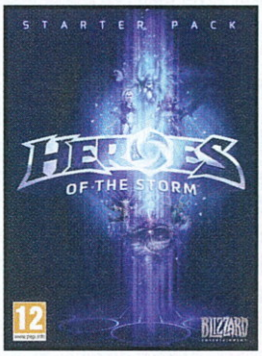
FLASH DRIVE KINGSTON 64GB

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	**18.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	**25.990 Ft**

HOS: STARTER PACK



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	13.990 Ft
Hosszabbítással:	**12.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	21.490 Ft
Hosszabbítással:	**20.490 Ft**

STAR WARS BATTLEFRONT

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	**19.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	**26.990 Ft**

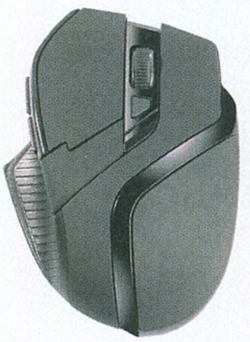
STARCRAFT 2: LOTV

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	16.990 Ft
Hosszabbítással:	**15.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	24.490 Ft
Hosszabbítással:	**23.490 Ft**

Közeledik az év vége, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2015. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

TRACER KAYMAN EGÉR



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	12.990 Ft
Hosszabbítással:	11.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ASUS ZENPAD C 7.0

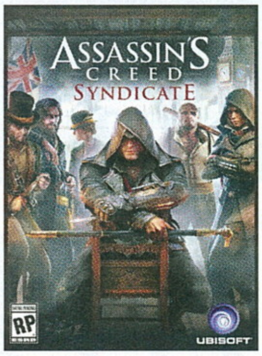
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	48.990 Ft
Hosszabbítással:	47.990 Ft

FALLOUT 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

AC: SYNDICATE



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

RAINBOW SIX SIEGE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

PC GURU 2016-OS NAPTÁR

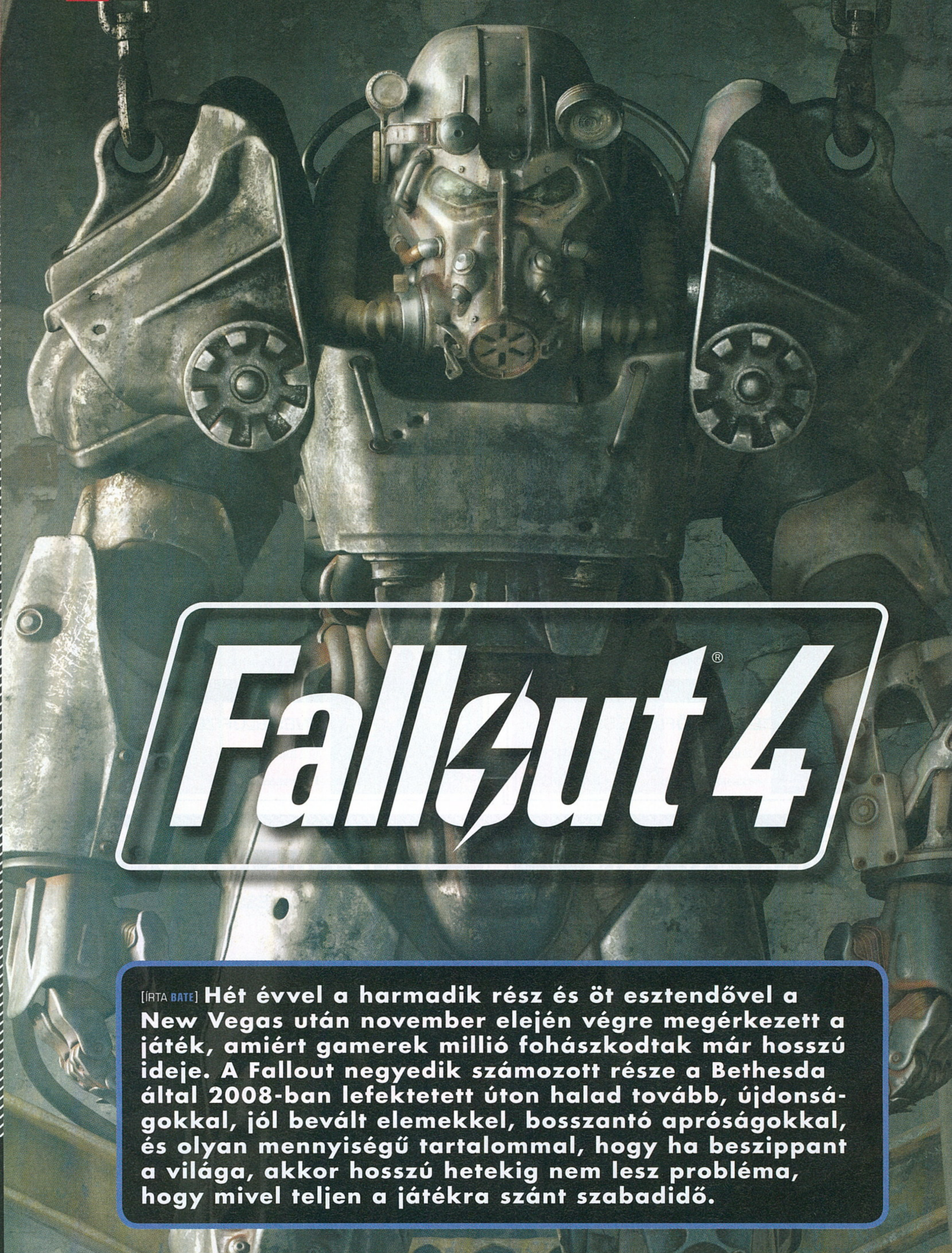
NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	6.490 Ft
Hosszabbítással:	5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	11.990 Ft
Hosszabbítással:	10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	19.990 Ft
Hosszabbítással:	18.990 Ft

A naptár önmagában is megvásárolható, ára: 3500 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



Fallout 4

[ÍRTA BATE] **Hét évvel a harmadik rész és öt esztendővel a New Vegas után november elején végre megérkezett a játék, amiért gamerek millió fohászkodtak már hosszú ideje. A Fallout negyedik számozott része a Bethesda által 2008-ban lefektetett úton halad tovább, újdonságokkal, jól bevált elemekkel, bosszantó apróságokkal, és olyan mennyiségű tartalommal, hogy ha beszippant a világa, akkor hosszú hetekig nem lesz probléma, hogy mivel teljen a játékra szánt szabadidő.**

A senkiföldjén csak egy társunkban bízhatunk meg igazán: ő a kutyánk, aki akkor is mellettünk marad, ha minden kötél szakad.

A cikk írásakor ugyan még hetek vannak hátra december 24-ig, de nekem idén mégis november 9-re esett a karácsony, hiszen ekkor jött a levél, ami a Fallout 4 letöltőkódját tartalmazta.

13 másodperccel az e-mail érkezése után már a letöltőcsíkot bámultam, ami kegyetlen lassúsággal vánszorgott előre. Utoljára a középsulis matekórákon telt ilyen lassan az idő, ám a New Game menüpont kiválasztását mégis sokkal nagyobb extázisként éltem meg, mint annak idején a 45 perc végét jelző csengőhang megszólalását.

És ezen a ponton akár egy többoldalas szerelmes levéllel is folytathatnám, miszerint a Fallout 4 az év, sőt az évtized legjobb játéka, viszont a helyzet az, hogy a Bethesda legújabb üdvöskéjével töltött első órák korántsem úgy alakultak, ahogy előre reméltem. Pánikra persze semmi ok, nem kivéreztetni akarom a játékot, csak érdemes arról is beszélni, hogy a rengeteg erénye mellett azért a sorozat legújabb részének is akadnak árnyoldalai.

RÖGTÖN A KÖZEPÉBE

Ami a történetet illeti, mellőzném a részleteket. Legyen elég annyi, hogy 2077. október 23-án, az atomháború előestéjén főhősünk bebocsátást nyer a 111-es óvóhelyre, ahol a szorgos földalatti mindennapok helyett egy lefagyasztás lesz az osztályrésze. A hűsülés 210 éven át tart, 2287-ben esünk ki a nekünk szánt kriotartályból, hogy aztán az óvóhely egyedüli (nem pont, de ebbe most ne menjünk bele) túlélőjeként csodálkozzunk rá a nem túl barátságos új világra.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Bethesda Game Studios

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Fallout 3
2008 (BETHESDA)

Rage
2011 (BETHESDA)

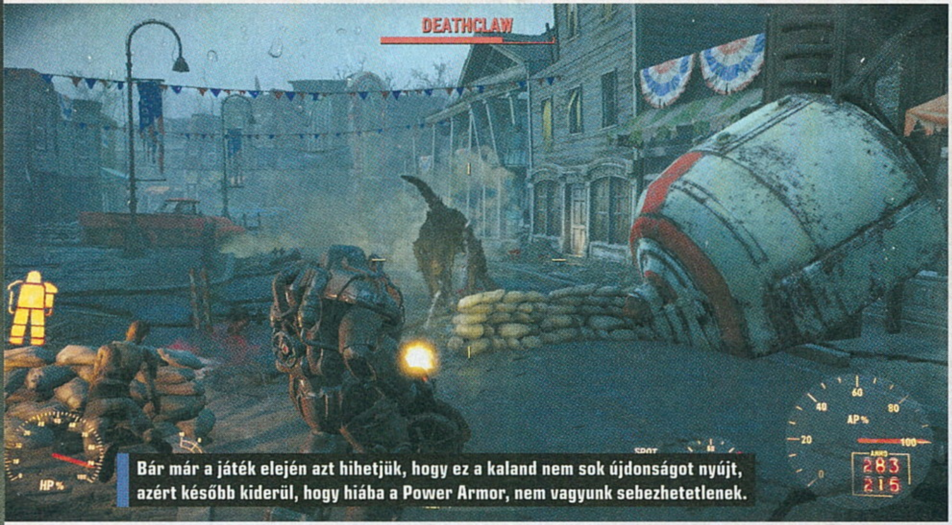
Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de egy vadonatúj sandbox játék esetén kezdésnek szeretem követni a sztorit, egyrészt mert az első küldetések magyarázzák el a lényeget, másrészt így tíz óra bolyongás után a játék már nem fáraszt azzal, hogy „ha megnyomod a gombot, akkor elő tudod venni a fegyvered". Így volt ez a Fallout 4 esetében is, és veterán rajongóként jókora megdöbbenéssel tapasztaltam, hogy nagyjából hatvan perc után, az első küldetések egyikében már egy Power Armorban feszítve, lézerfegyverrel kellett lenyomnom a posztapokaliptikus univerzum egyik legerősebb ellenfelét, egy rettegett Deathclaw-t. „Mi folyik itt?" – kérdeztem magamban döbbenten, és éreztem, hogy kissé megkeseredik a szám íze.

A korábbi részekben csak jó pár játékórát követően bukkantam ilyen értékekre, és a túlpörgő nyitány alatt azon morfondíroztam, hogy mégis milyen kihívásokat tartogathat a játék, ha már egy óra után a legdurvább felszerelésben kell összerúgni a port az egyik legkeményebb ellenlábassal. Persze viszonylag hamar kiderült, hogy nem eszik olyan forrón a kását, hiszen a korábbi epizódokkal ellentétben a Power Armor használata már külön energiaforrást igényel (értsd: nukleáris elemet), ami viszonylag gyorsan lemerül, és nem olyan egyszerű keríteni. Ráadásul, amiatt is hiába aggódtam, hogy nincs kihívás, hiszen fejvakarós pillanatok akadtak dögivel, csak épp nem ott, ahol vártam azokat.

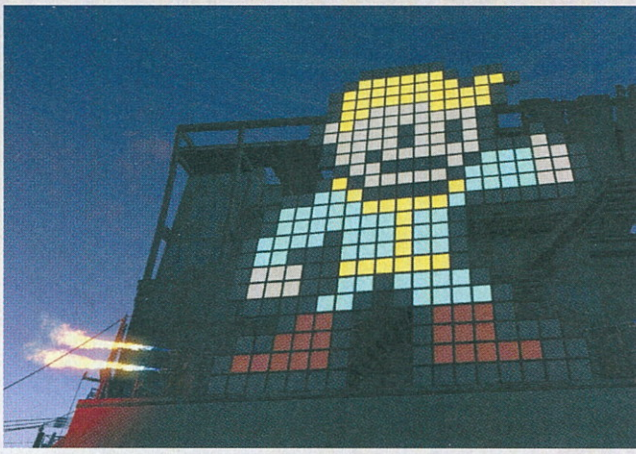
ILYEN HÜLYÉN ÉREZNÉD MAGAD 210 ÉV ALVÁS UTÁN

Ha nagy összességében nézzük, a Fallout 4 nem változott hatalmasat a New Vegashoz képest, sokkal inkább kibővült: a lényegében külön életet élő Power Armor már szóba

„A lábát, a karját vagy a fejét lőjem el? A lábát vagy a fejét? A lábát vagy a fejét? Ehh, most már mindegy." - utolsó szavak egy névtelen hőstől.



Bár már a játék elején azt hihetjük, hogy ez a kaland nem sok újdonságot nyújt, azért később kiderül, hogy hiába a Power Armor, nem vagyunk sebezhetetlenek.



került, a korábban csak nyomokban létező tárgykészítés a játék egyik központi elemévé lépett elő, és ennek felturbózásaként megjelent az építkezés is. Kalandjaink során akár egy összefüggő bázisrendszert is felhúzhatunk a senkiföldjén – már amennyiben van kedvünk, de főleg türelmünk hozzá.

A Fallout 4 egyik legnagyobb negatívuma, hogy kivezeti a játékost az óvóhelyről, aztán jól magára hagyja: mutat egy pontot a térképen, arra érdemes menni, de innentől mindent magadtól kell kitalálnod, barátocskám! A kezdet kezdetén ez még nem zavart: mentem előre, csodáltam a tájat, örültem az első száz méteren feltűnő kutyának, gyűjtöttem a mindenféle vackokat, vártam az első ellenfeleket. Aztán az első, túl gyorsan felpörgő óra után kiderült, hogy a Power Armort javítani kell, de csak a főmenü alapján sejtettem, hogy ez a jellegzetes sárga állványnál lehetséges, ráadásul az is csak a véletlen műve, hogy megjelent a felirat, hogy melyik gombbal tudok kibújni a páncélból. És ezek után még ott a szerelés, részegységenként, kiderül, hogy ehhez alapanyagok kellenek és hirtelen akaratlanul is kibukott belőlem, hogy: „Mi a franc van?"

És ez még csak a Power Armor, szóba sem került a szerteágazó tárgykészítés (fegyverek, páncélok, robbanószerek, ételek...), vagy az építkezés, ami sokkal bonyolultabb annál, hogy lerakok néhány falat és tetőt dobok a házam tetejére. Mikor sor került erre, általában igényeket kellett kielégítenem: alvóhely biztosítása, tiszta víz, áram, védelem, ennivaló – utóbbi főleg növényből lesz, ami gondozást igényel. Szerencsére kapálnom nem volt muszáj, ez a táborom túlélőinek dolga, viszont magamtól kellett rájönnöm, hogy lehet őket munkára fogni, ugyanis oktatómód

GYŰJTS BÓLOGATÓS FIGURÁKAT!

A szőke fiúcska már a korábbi részekben is felbukkant, és a Fallout 4-ben is található belőle 20 darab. Megszerzésük valamilyen bónusszal jár. Íme a lista: Agility (Wreck of the FMS Northern Star), Barter (Longneck Lukowski's Cannery), Big Guns (Vault 95), Charisma (Parsons State Insane Asylum), Endurance (Poseidon Energy), Energy Weapons (Fort Hagen), Explosives (Saugus Ironworks), Intelligence (Boston Public Library), Lock Picking (Pickman Gallery), Luck (Spectacle Island), Medicine (Vault 81), Melee (Trinity Tower), Perception (Museum of Freedom), Repair (Corvega Assembly Plant), Science (Malden Middle School – Vault 75), Small Guns (Gunners Plaza), Sneak (Dunwich Borers), Speech (Park Street Station – Vault 114), Strength (Mass Fusion Building), Unarmed (Atom Cats Garage).

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE MUTOGASD!

Ha épp nincs rá szükséged (értsd: nem akarsz senkit megtámadni), akkor rakd el a fegyvered, ugyanis a kezedben tartva jóval lassabban sétálsz és futsz, mintha aktív lenne a flintád. Értelemszerűen, minél nagyobb az adott tűzszerszám, annál lassabb leszel, míg egy 10 mm-es pisztolynál még észre sem veszed a különbséget, a minigunnál már igen. Ráadásul ha célzol is, még lassabb leszel.

AMI A TÁRSAKAT ILLETI

Külön már említettük, hogy a kalandjaid során találkozhatsz szereplőkkel, akik szívesen csatlakoznak hozzád. Ez néha egy rövid beszélgetés után megtörténik, néha teljesítened kell pár küldetést, mire a leendő társak felajánlják a szolgálataikat. Arra is figyelj, hogy kit milyen küldetésre viszel, mert a „barátságot" ki lehet maxolni, és ha maximumra tornázod a társad szimpátiáját, az bizony bónuszokkal jár!

CSELEZD KI AZ ÁRUST!

Szeretnél jó áron üzletelni? Akkor figyelj arra, hogy milyen hacukában állsz neki a kereskedővel való társalgásnak. A Power Armor menő, de egy esetleges biznisz előtt érdemes felvenni egy fürdőköpenyt (Bathrobe, +2 Charisma), egy kalapot (Tribly Hat, +1 Charisma), plusz egy menő szemüveget (Fashionable Glasses, +1 Charisma), ezek ugyanis olyan lenyűgözővé tesznek, hogy máris minden olcsóbb lesz.

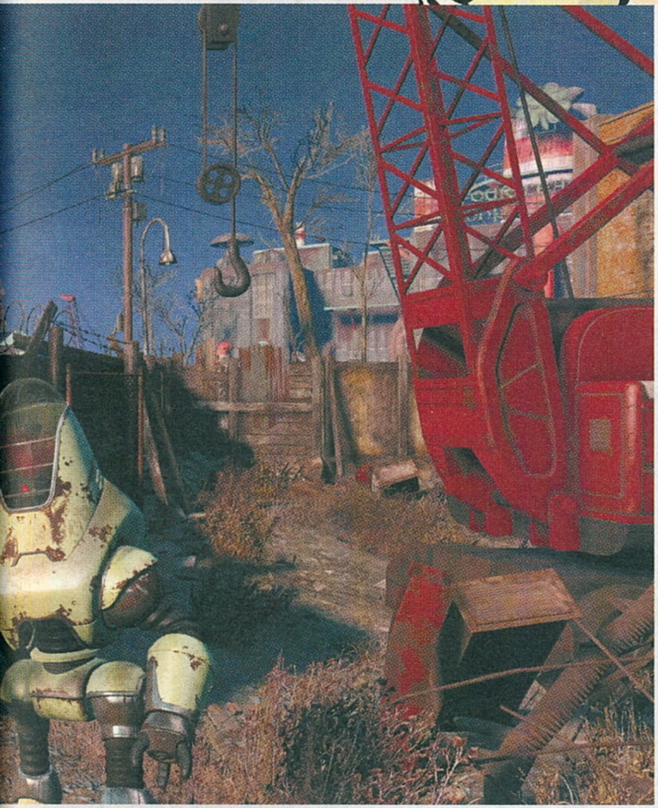
KLASSZIKUSOK A FALLOUTBAN

A senkiföldjén kóborolva rengeteg haszontalan és hasznos cuccot be lehet gyűjteni. Utóbbiak közé tartoznak a különféle magazinok, amelyeket „elolvasva" javul a karakterünk valamilyen képessége vagy statisztikája. A Fallout 4-ben összesen 17 ilyen újság létezik, és ezek közül a legérdekesebb a Robco Fun!, melynek minden egyes példánya tartalmaz egy teljes játékot (tiszta PC Guru!). A játékok holotape-en kerülnek a tárgylistánkba, és a Pip-Boyunkon (vagy terminálokon) tudunk is velük játszani, ráadásul mindegyik valamilyen klasszikus (Pitfall, Donkey Kong stb.) program falloutos újragondolása. A Fallout 4-ben összesen 5 Robco Fun! található, itt keresd őket: Vault 111, Museum of Freedom, Fort Hagen, Diamond City Market: Valentine's Detective Agency, Goodneighbor.

az nincs, szinte semmi. Néha ugyan felugrott pár információs ablak, benne a lehető legalapvetőbb tudnivalókkal, de ez édeskevésnek bizonyult, és kifejezetten frusztrált, mikor tízpercnyi szenvedést követően is csupán a vakszerencsének hála jöttem rá a megoldásra (miszerint építkezős üzemmódban, az embereket „kijelölve" válik elérhetővé az utasítás opció).

Persze nem atomfizikáról beszélünk, itt is bele lehet rázódni mindenbe, de a Fallout 4 elején irgalmatlanul sok lehetőség szakad az ember nyakába, méghozzá elképesztően rövid idő alatt, mindenféle kapaszkodó nélkül. Simán el tudom képzelni, hogy pont a lehetőségek ilyen hatalmas, de elsőre totál átláthatatlan tárháza az, ami a kevésbé talpraesett játékosok kedvét elveszi az egésztől...

Márpedig ez nagy hiba (mármint a fejlesztők részéről, hogy nem figyeltek erre), ugyanis amint elkezdünk otthonosan mozogni a játékban, egy szerteágazó és egészen hihetetlen mennyiségű tartalommal felruházott világ tárul fel előttünk, tényleg több száz óránnyi játékidőt biztosítva.



HA EGYSZERŰBB, AKKOR JOBB IS?

Persze mielőtt belevetnénk magunkat a küldetések tengerébe, vagy akár az építkezésbe, meg kell alkotnunk a hősünket, és újratanulnunk az alapokat. Első blikkre még úgy tűnhet, hogy a játék magja nem változott sokat, de kicsit közelebbről vizsgálva azért hamar feltűnik, hogy az új idők szele bizony erőteljesen megcsapta a legújabb Falloutot is.

A legszembetűnőbb eltérés a korábbi részekhez képest a karaktergenerálás, ahol már csak a S.P.E.C.I.A.L. (erő, észlelés, állóképesség, karizma, intelligencia, gyorsaság, szerencse) alaptulajdonságokra lehet igen kevés pontot kiosztani. Az új rendszerből eltűntek a kezdésnek kiválasztható, extrákat biztosító perkek és a szintlépésenként módosítható képzettségek, ehelyett minden új szinten kapunk egyetlen pontot, amivel vagy tovább növeljük az alaptulajdonságok értékét (ami javít az ilyen-olyan statisztikáinkon), vagy választhatunk az említett tulajdonságokhoz tartozó összesen 70 (fejenként tíz) specializáció közül. Az erő alá sorolódik például a teherbírás növelése és a fegyverkovácsolás, az észlelés alá a zárfeltörés és zsebmetszés, és így tovább, ráadásul minden egyes speckóra akár több pont is kiosztható, így növelve annak hatékonyságát.

VÁR A VÉGTELEN PUSZTASÁG, A VILÁGÉGÉS UTÁNI TÁJ, AMELY MILLIÓNYI ÚJ LEHETŐSÉGET AD A KEZÜNKBE...

Az új rendszer hiába tűnik egyszerűbbnek a réginél, a poszterszerű vizuális megjelenítés következtében elsőre teljesen átláthatatlan, hosszú távon

AZ AKNÁKRA VIGYÁZZ!

A cseles ellenfelek (főleg a raiderek) szeretik aknákkal telepakolni a bázisaikat, és ezeket szabad szemmel nem olyan könnyű észrevenni, ellenben ha rálépsz egyre, az akár végzetes is lehet. Ahol egy akna van, ott lesz több is, a legegyszerűbben pedig úgy lehet kiszúrni őket, ha bekapcsolod a VATS rendszeredet. A fluoreszkáló zöld képernyő automatikusan felfedi neked, ha bárhol aknát helyeztek el előtted.

A SZEX JÓ, ÉRTEM?

A játékban lehetőség van arra, hogy intim kapcsolatba keveredj bizonyos szereplőkkel (konkrétan: Cait, Curie, Danse, Hancock, MacCready, Piper és Preston). Ha összejön a kufirc, akkor nem csak kipihenten és életerősen ébredsz, de az aktust követően, bizonyos ideig plusz 15% tapasztalati pont jár mindenért. Éppen ezért a hancúrozás után érdemes rögtön valami igazán nagy fába vágni a fejszédet.

VÉGTELEN LŐSZER

Ha valaki csatlakozik hozzád, akkor a harcból is kiveszi a részét. Akárcsak korábban, a bajtársakat most is el lehet látni fegyverzettel, azonban érdemes megtartani az eredeti tűzszerszámukat. Egyrészt, mert azzal bánnak a legjobban, másrészt abból sosem fogy ki a lőszer, nem úgy, mint a kölcsönfegyverekből. Ja, és páncélt is adhatsz a társadnak, még a kutyának is, úgy igazi harci ebnek nézhet ki.

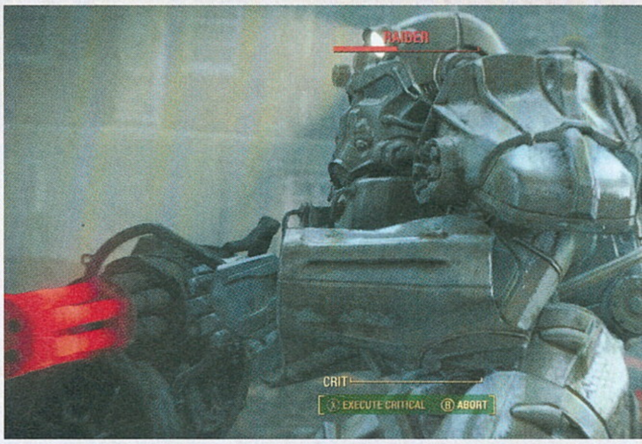
TANÁCS A MODOKRÓL

Kalandjaid során rengeteg fegyvert találhatsz, és ezek között bőven lesz olyan, amit az eredeti tulajdonos már megbuherált. Ha találsz egy puskát, amire nincs szükséged, de van rajta egy remek kiegészítés, akkor azt te is elsajátíthatod, ehhez nem kell mást tenned, mint a fegyverekhez tartozó barkácspadon leszedni az adott modot a fegyverről. Innentől fogva bármilyen más kompatibilis tűzszerszámra rárakhatod.

Már a játék korai szakaszában összefutunk egy Deathclaw-val, hogy alaposan el is verjük. De nyugalom, azért bőven akad kihívás később.

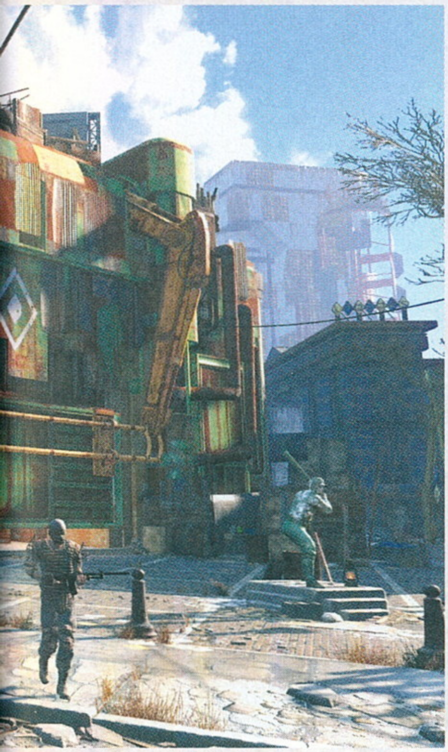
pedig hiányzik belőle az a finomság és szabadság, ami az előző verziót jellemezte. Régen mindig rengeteget gondolkodtam, hogy melyik képzettségre pakoljam a szintlépéssel érkező, tucatnál is több pontot, tudtam az éppen aktuális helyzetnek megfelelően változtatni a karakteremen. Ezúttal viszont szintlépésenként van egyetlen pont, amit vagy jól költök el, vagy nem. Specializálódni persze most is tudunk. Szép komótosan rá lehet gyúrni a fegyverekre, válhatunk ezermesterré, vagy nagydumás szerencsefiává, de a korábbi aprólékosság szinte teljesen kiveszett a játékból, és ez nem olyasmi, amit öt Falloutal a hátam mögött könnyedén megemésztenék.

Ugyanígy a harci taktika is teljesen háttérbe szorult. Az teljesen nyilvánvaló, hogy 2015-ben egy nagyközönségnek szánt játékot nem lehet körökre osztott, sziszifuszi harcrendszerrel kiadni. Így viszont nem világos, hogy a jelenlegi formájában mégis mi értelme van a VATS névre keresztelt megoldásnak. A Fallout 3 óta a sorozat egyes epizódjai játszhatóak hagyományos FPS-ként, célzol, lősz stílusban, illetve adott az időt jelentősen belassító taktikai mód, ahol Pip-Boyunk a statisztikáink és specializációink alapján számolja ki a találati esélyeket. Ráadásul még azt is eldönthetjük, hogy az ellenfelünk melyik testrészét kívánjuk megsorozni (akadnak jómadarak és teremtmények, ahol ennek azért van jelentősége).



A szisztéma a jól bevált módon működik most is. A kérdés csak az, hogy minek „vesződjünk" vele, ha valós időben, a szálkeresztre és a reflexeinkre hagyatkozva sokkal, de sokkal

Túlzsúfolt utcákat, pezsgő éjszakai életet ezúttal ne várjunk, a Fallout 4 Bostonja maximum mutánsokat és egyre brutálisabb ellenfeleket rejt.



TÁRSAK A BAJBAN

Már az 1997-es Falloutban sem egyedül kellett megküzdeni a senkiföldje összes mocskával, és nincs ez másképp a legújabb részben sem. A játékban összesen 13 szereplő csatlakozhat hozzád, ebből egy Dogmeat, akivel már a játék első 10 percében összefuthatsz. Lássuk, hogy ki a maradék 12, és hol találkozhatsz velük: Cait (nő, Combat Zone), Codsworth (droid, Sanctuary), Curie (medikus droid, Vault 81), Paladin Danse (férfi, Cambridge Police Station), Deacon (férfi, Old North Church), Hancock (ghoul férfi, Goodneighbor), MacReady (férfi, Goodneighbor), Piper (nő, Diamond City), Preston Garvey (férfi, Museum of Freedom), Strong (férfi szupermutáns, Trinity Tower), Nick Valentine (férfi Synth, Vault 114), X6-88 (férfi Synth, The Institue).

hatékonyabbak vagyunk, mintha folyamatosan a VATS-ra támaszkodva irtanánk az ellenfeleket. Amíg ugyanis a rendszer 85 százalékos találati esély mellett is képes körbelőni az ellenfelet, addig simán célozva, egy erősebb fegyverrel még egy szupermutáns is kifektethető, egyetlen fejlövéssel...

A FALLOUT NAPOS OLDALA

„Vajon az egész cikket végigpicsogja?" – merülhet fel mindenkiben a jogos kérdés, a válaszom pedig nemleges, sőt tovább megyek, az eddigi sirámok ellenére is határozottan állítom, hogy a Fallout 4 minden hibája ellenére egy kiváló játék, és azt is elárulom, hogy miért van így.

Lehet, hogy az alapok leegyszerűsödtek. Igaz, hogy nincs oktatómód. Tény, hogy a tárgykészítés és fejlesztés feleslegesen túl van bonyolítva. De mindezen tényezők egyrészt megszokhatók, másrészt a velük járó bosszúságot nagyjából három perc alatt feledteti a Fallout-univerzum utánozhatatlan hangulata, és az az elképesztő mennyiségű tartalom, ami a játékosokat várja.

Főleg utóbbinak köszönhető, hogy a Bethesda új portékája egészen széles

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2300 2.8 GHz vagy AMD Phenom II X4 945 3.0 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 550 vagy AMD Radeon HD 7870 VGA, 30 GB HDD

Nem kaptunk játéktörténeti messiást, ellenben érkezett egy olyan összetett és szórakoztató folytatás, amit nagyon nehéz letenni, ha beránt a helyenként ugyan döcögő, de mégis addiktív játékmenet.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A hangulat és a világ most is hibátlan, hihetetlenül sok küldetés és mellékes feladat várja, hogy megoldjuk.

KONTRA

Bugok, átgondolatlan és túlbonyolított részletek, átalakult fejlődési rendszer, elcsökevényesedő szerepjátékos rész.

85%

rétegek igényeit képes kiszolgálni. Aki csak lövöldözni szeret, az ugyanúgy megtalálhatja a számításait, mint a felfedező, aki minden sarokba bepillant. A számtalan küldetés, frakció (Minutemen, Brotherhood of Steel, The Institute, The Railroad) és lehetőség a szerepjáték-rajongóknak kedvez, és itt még azok a perverzek is jól érezhetik magukat, akik mindig is egy

ALAPJAIBAN VÁLTOZOTT ÁT A FEJLESZTÉSI STRUKTÚRA, DE AZ ÚJ MÓDSZERNEK IS MEGVAN A MAGA SZÉPSÉGE.

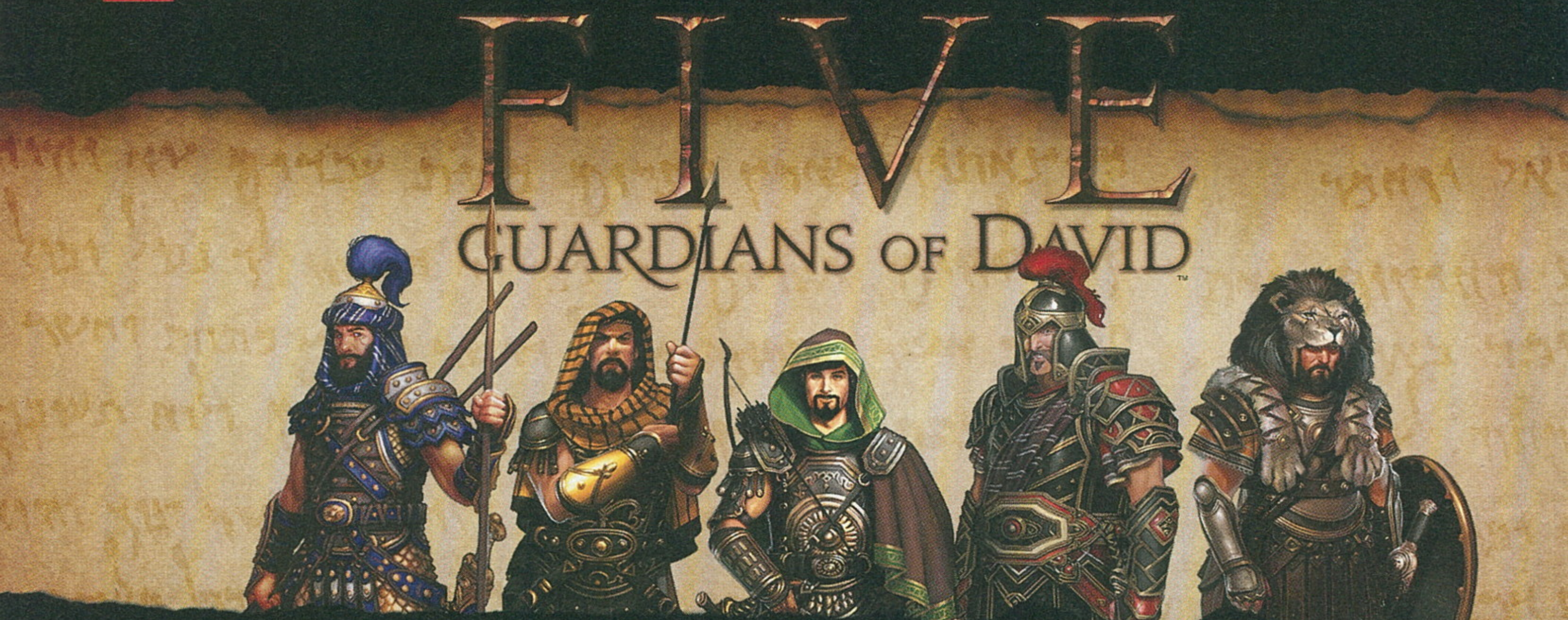
atomháború utáni világban akartak simsezni. A Fallout 4 világa ugyan csak Bostonra és közvetlen környezetére szorítkozik, de a terület így is hatalmas, tele van meglepetésekkel, kisebb és nagyobb horderejű küldetésekkel, színes, érdekes és tényleg jól megírt figurákkal, szomorkás és helyenként kacagtató történetekkel.

Ez a játék ugyan már sokkal inkább egy nyitott világú FPS, mintsem valódi RPG (vannak ugyan morális döntések, a lehetőségek tárháza viszont korántsem olyan széles, mint közel két évtizede), de a felszedhető társak (Dogmeattel együtt 13 szereplő hajlandó csatlakozni hozzád), a lépten nyomon befogható rádióadások, a kicsi, de mégis érdekes helyszínek, az újabb titkok és maga a sztori folyton arra ösztönzött, hogy a hiányosságok és olykor bosszantó részletek ellenére is vissza-visszatérjek a senkiföldjére, órákat töltve barangolással, a fő- és mellékküldetések megoldásával, fejlesztgetéssel, cuccok gyűjtögetésével, építkezéssel és az agresszív létformák végleges kisöprésével.

KÁR LENNE KIHAGYNI

Ahogy a korábbiak, úgy az új Fallout sem tökéletes, ellenben hihetetlenül addiktív, akárcsak az elődei. Akadnak ugyan bugok (levegőben lógó emberek és tárgyak, bekapcsolhatatlan Pip-Boy, hiányzó feliratok stb.), a többéves motor által életre keltett látvány helyenként elég egyszerű és nyers, a program bizonyos részei átgondolatlanok, de a játékélmény mégis a helyén van, akárcsak a retrófuturisztikus világ, ami már az 1997-es első rész óta megunhatatlan.

A forradalom ezúttal is elmaradt, a Fallout 4 nem tartalmaz semmi olyat, amit ne láttunk volna már máshol korábban, de a ránk váró, rendkívül sokoldalú egyveleg mégis kiváló szórakozást biztosít. Ha valaki szereti a nyitott világú, hatalmas szabadságot nyújtó és kifejezetten akciódús játékokat, akkor ezzel a programmal nagyot nem hibázhat, még akkor sem, ha korábban még egy percet sem játszott Falloutttal. G



[ÍRTA DREAMER] **Akad egy bátor kis csapat Amerika déli részén, a texasi Austinban, amely az elmondások alapján azért alakult meg, hogy tagjai egyedülálló játékokat alkossanak, amiknek fő célja a történetmesélés.**

Folyosószerű, lineáris pályák, egységes inventár és fejlődési rendszer. Ezt és még megannyi mást kínál a FIVE: Guardians of David című izometrikus akció-szerepjáték, amelyben stílusi megnevezése ellenére kevés az akció és még kevesebb a szerepjátszás. A játékmenet viszont annál élvezetesebb!

TÖMJÉNNEL ÉS MIRHÁVAL

A FIVE története nem más, mint egy bibliai adaptáció. A sztori Dávid király trónra kerülését, Saul elől való menekvését, harcait és életének fontosabb eseményeit mutatja be. A játék elején megismerkedünk Abisaival és Benájával, akik pásztorlegényként élik mindennapjaikat. Ariella, Abisai húga csapdába esik egy barlangban, a lány kiszabadítására bátyja és annak barátja siet. Később nagybátyjuk, Dávid történetére váltunk, aki éppen szembeszáll a filiszteusok bajnokával, a hatalmas Góliáttal, majd parittyája segítségével le is győzi az óriást. Dávidból az évek elteltével kiváló stratéga és megbecsült polgár lesz, akit szeret a nép. Saul király féltékenységében merényletet tervez ellene, ezért Dávid elszökik és bujdosni kényszerül uralkodója elől. Útja során elkíséri unokaöccse Abisai, unokahúga Ariella és barátjuk Benája, később pedig megismerkedünk a többiekkel, akik szolgálni és védelmezni fogják Dávidot. A sztorit képregényes átvezetők mesélik el, rendes animációból csupán kevés van, ezek az éppen aktuális cselekményt mozdítják előre. Az ilyen jeleneteknél leginkább a dialógusok, illetve a narrátor szövege érdekes. Dávidnak, mint címszereplőnek meglehetősen kevés szerep jut, mivel a játékban irányítható ötös fogat az ő 30 főből álló személyi testőrségéből kerül ki. Jasobeám, Benája, Eleazár, Samma és Abisai lesznek az elsődleges játszható karakterek, akik mind bibliai személyek, találkozhattok velük az Ószövetség lapjain. A történet érdekesebbé tételéért és a nemi diverzitás érdekében azonban bekerültek olyan szereplők is, akik csupán a képzelet szülöttei. Ilyen például a fent említett Ariella, aki szintén irányítható lesz a játék osonós küldetéseiben.

ADATOK

KIADÓ
Kingdom Games
FEJLESZTŐ
Kingdom Games
MŰFAJ
ARPG
MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Diablo III
2012 (BLIZZARD)

Path of Exile
2013 (GRINDIG GEAR)

A szentséges ötös tagjai úgy menetelnek, mint akiket az angyalok szárnya repít. Kár, hogy a harcban már nem jeleskednek annyira, mint kellene...

OKOS NEM VAGY...

A játékmenet és az irányítás pofonegyszerű. A kezeink közé kapunk egy elit kis egységet, akik a csapatunkat képezik. Eleinte csupán két harcost irányíthatunk, később azonban már öt karakter közül válogathatunk, köztük egy gombnyomással válthatunk. Erre a mechanikára gyakran szükségünk lesz, tekintve, hogy a FIVE-ba épített mesterséges intelligencia nincs a toppon. Sajnos nincs lehetőségünk a karaktereket egyszerre irányítani. Amíg a játékos a kiválasztott szereplővel foglalkozik, addig a többieket a gép terelgeti, és teszik a dolgukat, vagy éppen nem. Gyakran előfordul, hogy társaink vígan álldogálnak egy helyben, harci pózba vágva magukat. Néha még akkor sem ütnek vissza, ha az ellenfél épp támadja őket. Viszont ennek az ellenkezője is tapasztalható.

Megesett, hogy egyikük előre rohant, még az aktuális dialóg befejezése előtt, mert a programkód túl hamar indította el a katonákat. Az is előfordult, hogy társam, az íjász kolléga szabályosan belemászott az ellenfél arcába és úgy lőtte a szerencsétlent. Ezeknél is nagyobb gond, hogy a számítógép által vezérelt társaink az alaptámadásaikon kívül nem használnak más technikákat Persze nem csak a bibliai ötös,

hanem az ellenlábasaik sem túl okosak. Az ellenség rendszerint a hozzá legközelebb álló egységet támadja, ami azt jelenti, hogy gyakran a játékos kapja a nyakába a csapatra törő hordát. Mivel pedig a társak haszontalanok, sokszor előfordul, hogy teljesen egyedül kell szembeszállnunk egy egész hadsereggel. Ez a hiányosság azonban jó pontnak is tekinthető. A passzívság arra ösztönzi a játékost, hogy ne ragadjon le egy karakternél, hanem mind az öt fegyverest használja.

Bibliai témából akció-szerepjátékot készíteni talán szokatlan ötletnek tűnik, pedig a koncepcióval semmi gond nincs, sőt.

... DE SZÉP MÉG LEHETSZ!

A FIVE kinézetre kissé olyan, mintha a Diablo és a Torchlight keveréke lenne, csak speciális effektek nélkül. Mivel egy, a való világba helyezett történetet dolgoz fel, hőseink nem fognak másodpercenként tüzet varázsolni és villámokat szórni a kezeikből. Az ötök mind fegyvereikre és sajátos harcstílusukra támaszkodnak a csaták közepette. Később elérhetővé válnak az úgynevezett „csodák", ezek nagy erejű támadásként szolgálnak. Aktiválásukkor megnyílik az ég, és vakító fényű angyalok állítják meg az ellent, általában valamilyen természeti csapással, például jégesőt zúdítanak rá. A helyszínek is a historikus tendenciához igazodnak: jobbára kihaltnak látszanak és gyakran ismétlődően hatnak.Ez azért van, mert a Szentföld nem a lenyűgözően sokszínű területeiről híres. Azonban amit lehetett, a fejlesztők kihozták a helyzetből. Megtartották az autentikus környezetet, és hangulatossá varázsolták azt lámpásokkal és szentjánosbogarakkal.

REND A LELKE MINDENNEK

Az irányítás egyszerű, mint a pofon. Az egér bal gombjával sima támadásokat hajthatunk végre, a jobbklikkel pedig erőteljesebb, nagyobb sebzést vihetünk be. A csaták végén tapasztalati pontokat kapunk, amelyek egységesen oszlanak el az összes karakter között, ezért nem kell azzal bajlódnunk, hogy kibalanszoljuk őket. Szintlépéskor új képességek nyílnak meg, amiket a billentyűzet 1-4 közti számgombjait lenyomva aktiválhatunk. Fejlődéskor pontokat kapunk, amelyekkel ezeket a képességeket erősíthetjük, vagy kicserélhetjük azokat egy teljesen újra. Az öt hős felszerelését egységesített tárgylistából válogatva változtathatjuk meg. Eszközöket a leölt katonák, főellenfelek biztosítanak számunkra, illetve a pályákon elszórt ládákban és edényekben lelhetünk rájuk. Gyakran fogunk hasonló fegyvereket találni, de emiatt nem kell aggódnunk: ha nem akarjuk eladni haszontalan tárgyainkat, a jeruzsálemi piacon eladományozhatjuk őket különféle kémszervezeteknek, melyek cserébe extra bónuszokat biztosítanak számunkra. A játék során találhatunk gyűjthető információkat. Ezeket aranyló kőhalmazokból nyerhetjük ki, és valamennyi esetben a történet szereplőiről, a helyszínekről és az eseményekről adnak némi háttértudást. Ezeket bibliai idézetekkel is megerősítik az alkotók, biztos, ami biztos. Bájitalok és egyéb főzetek helyett életünk regenerálódása a csaták után automatikusan megtörténik, ám ha harc alatt lenne szükségünk némi plusz energiára, az sem gond. A Q betű lenyomásával hőseink kenyeret vehetnek magukhoz, ami azonnal visszatölti életerejük egy részét. Az állóképesség – amiből a különleges támadások táplálkoznak – ellenben csakis magától regenerálódik, a folyamat gyorsítására nincs mód.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, DirectX 11 kompatibilis VGA, 10 GB HDD

Nem váltja meg a világot, és a stílusának sem örökbecsű gyümölcse, de hála a kellemes, pörgős, szórakoztató játékmenetnek, pár órára így is leköti az embert. A bibliai téma se riasszon el senkit!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **58%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **64%**

PRO
Egyszerűen kezelhető, egyedi, jó harcrendszer. Történetorientált (biblikus sztori).

KONTRA
A gyenge AI miatt nem jelent kihívást. Esetenként frusztrálóan buta.

65%

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

A butácska MI-t és a sok apró-cseprő játéktervezési hibát ellensúlyozza, hogy mennyire élvezetes és könnyed maga a játék. Az ember leül, és azt veszi észre, hogy már két órája csak klikkelget. Ráadásként pedig a FIVE folyamatosan bővül, akárcsak egy early access játék – a fejlesztők így szeretnék maguk mellett tartani a híveket. A harcrendszer egyedi, a hangok és a zene remekül működik és a szinkronszínészek bőséggel hozzák a kötelezőt. Ráadásként pedig azoknak is élvezetet nyújt, akik nem érzik otthon magukat a vallásos témakörökben. Összességében nehéz rá haragudni, még akkor is, ha repetitívnek és eszetlennek tűnik elsőre.

[ÍRTA OBO] **A FINN VASARA KÖZELHARCI KASZABOLÁSSAL ÉS SZEREPJÁTÉKOS ELEMEKKEL BOLONDÍTOTTA MEG A BULLET HELL AKCIÓJÁTÉKOK RECEPTJÉT, ÉS HABÁR EZ A KOMBINÁCIÓ EGÉSZEN JÓL SIKERÜLT, A STARDUST GALAXY WARRIORSBÓL SOK LEHETŐSÉGE ELLENÉRE HAMAR KIFOGY A GŐZ.**

A finnek játéka nem néz ki túl jól, és még csak nem is valami tartalmas, de a játékélmény nagyon pörög, és végül is ez az, ami miatt ajánlott lehet.

Az akciójátékok meglehetősen népes családjának különleges tagjai a bullet hell címek, de mivel a magazin lapjain elég ritka vendégek, ezért úgy érzem, nem árt egy rövid emlékeztető. Az oldal- vagy felülnézetes lövöldék egy válfajáról van szó, amelyekről dióhéjban azt kell tudni, hogy ezekben szinte mindig a képernyő teljes egészét betölti az érdekes mintákba rendeződő lövedékek tengere, nekünk pedig az a feladatunk, hogy azt ügyesen kikerüljük (már amennyire tudjuk), közben lelőve a százával érkező, változatos fegyverekkel felszerelt ellenfeleket, illetve a bossokat. A bullet hell zsáner otthona Japán, ahonnan elérkezett hozzánk az eXceed és az Ikaruga is, a kategória két, talán legismertebb tagja, de persze keleten is voltak próbálkozók, köztük a Jamestown és a magyar Sine Mora – valamint jelen tesztünk alanya, a Stardust Galaxy Warriors.

MECH MESTER

A finnországi Vasara Entertainment berkeiben készült játék a bullet hell címek hagyományait megőrizve nonszensz történettel jelentkezik egy békefenntartó csapatról és annak misszióiról. A távol-kelet legelborultabb animéi által inspirált színes, ám jellegtelen szereplők, követhetetlenül blőd, de a maga módján szórakoztató cselekményszálak és változatos, bár csúnyácska helyszínek várnak, így ha herótod van az ilyesfajta rajzfilmes, hiperaktív stílustól, akkor ez valószínűleg nem a te játékod lesz. De ha mindez nem zavar, vagy túl tudod tenni magad a rétegműfaj jellemzőin, akkor kiváló szórakozásban lesz részed, főleg, ha van kivel játszani.

Összesen tíz, egyenként három-három pályából álló fejezeten apríthatunk a négy, óriási mechába bújtatott akcióhős szerepében, akik batár puskákkal és kardokkal tesznek rendet. A küldetések szüntelen, kiváló zenei aláfestést kapott akcióból állnak, ám nem csak a lövöldözésre kell koncentrálni, a Vasara ugyanis a csipetnyi közelharcon túl RPG-elemeket (a pályák között fejleszthetjük tulajdonságainkat) is bevitt a jól ismert formulába, valamint négy olyan karaktert eszeltek ki, amelyek más harcstílust követelnek meg, és akkor az elsődleges és másodlagos fegyverekről még nem is beszéltem, amelyek szintén eltérő helyzetekben hasznosak.

Mindez a kooperatív módot szolgálja ki, a Stardust Galaxy Warriors ugyanis, habár egyedül is tökéletesen élvezhető, másokkal mutatja meg igazán, mit tud. A játék nem titkoltan a lokális kooperatív módra lett kihegyezve (ez az egyetlen többjátékos opció, online nincs), amiben jól összeillenek a négy kaszt sajátosságai, a számos felszerelés által kínált opciókkal pedig egy minden helyzetben

ütőképes csapatot alkothatunk, vált vállnak vetve, megmentve a galaxist – nagy kár azonban, hogy a játék nem őrzi meg a szavatosságát.

MÚLANDÓ GYÖNYÖR

Habár rengeteg lehetőségünk van arra, hogy a saját szájízünk szerint állítsuk be a kampány részleteit (nehézség, ellenfelek szívóssága, életerő, sebzés, power uppok száma stb.), illetve ott a szereplők említett permutációi is, meglepően hamar kifogy a lendület a programból, és ezért kár.

A Stardust Galaxy Warriors az első, egyébként rövid, egy-két órás végigjátszás alkalmával mindenét megmutatja, két-három nekifutás után pedig igazából nem marad semmi, ami miatt megérné visszamenni – persze, lehet kísérletezgetni, vagy végtelenített pályán kiengedni a gőzt, ám ahhoz nincs elég tartalom, hogy mindez hosszú időre le tudjon kötni. Egy délutánra éppen elég izgalmat kínál, de annál többet sajnos nem képes nyújtani a program...

Közepes grafikához társuló gyors, élvezetes akció, ami viszont pár óra alatt totálisan kifullad. Sajnáljuk egy kicsit.

ADATOK

KIADÓ
Vasara Entertainment

FEJLESZTŐ
Vasara Entertainment

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A bullet hell akciójátékok alaptételei keverednek közelharci kaszabolással és néhány RPG-elemmel egy változatos és mélyen személyre szabható játékban, ami sajnos csak rövid ideig tud lekötni.

GRAFIKA:	**50%**
HANG:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Sok opcióval személyre szabható játékmenet, izgalmas küldetések, változatos pályák, kiváló zene és szüntelen akció.

KONTRA

A rengeteg beállítás ellenére hamar elfogy a lendület, és így monotonná válik a játékmenet, továbbá az anime stílus zavaró lehet egyeseknek, a grafika pedig csúnyácska...

75%

VASARA

[ÍRTA BÖJTI]

A KELLEMES MEGLEPETÉST NYÚJTÓ STARDUST GALAXY WARRIORS TESZTELÉSE KAPCSÁN FELKUTATTUK A VASARA ENTERTAINMENT CSAPATÁT, AMELY MAGYAR RÉSZTVEVŐVEL IS RENDELKEZIK, ÍGY SÁROSI SZABOLCSOT SIKERÜLT MIKROFONVÉGRE KAPNUNK AZ ÉLVEZETES SHOOTER MEGJELENÉSÉNEK APROPÓJÁN.

Kérlek, mesélj nekünk magadról! Hogy kerültél a finn Vasara csapatába, és mióta foglalkozol játékfejlesztéssel?

Sziasztok, 1980-ban születtem Budapesten, és 2011-ben költöztem Finnországba, ahol jelenleg a tamperei TAMK egyetemen vagyok végzős. Egy közel 10 éves szállodai munkaviszony után döntöttem úgy, hogy valami mással szeretnék foglalkozni, és a döntéseimet befolyásolta a tény, hogy egy finn lánnyal jártam, aki mára már a feleségem és gyermekeim anyja.
Az egyetemi projektem során valahogy a játékfejlesztés, azon belül is a modellezés, riggelés és animáció lett a kedvencem. Innen ismerem a kollégáim többségét is.

Miért pont egy lövöldözős játékot készítettetek?

Az első verzió egy sulis projektből nőtte ki magát. Az osztálytársam, aki jelenleg alapítótársam és vezető tervező, írt hozzá egy alapot. Pár hónapos munkával gyúrtunk belőle egy demót, ami 2014 nyarán a játékfejlesztés kategóriában második helyezést ért el azon az Assembly számítógépes fesztiválon, amit Helsinkiben rendeznek meg évente. Ekkorra már úgy éreztük, hogy kezdjük érezni a műfaj sajátosságait, illetve a közvetlen környezetünknek is annyira tetszett a játék, hogy megtartottuk az ötletet.

A Vasara Entertainment főállás vagy egyéb munkátok is van mellette?

Kikötöttük magunknak az elején, hogy mindenki az egészségét nem kímélve, teljes idejét a fejlesztésnek szenteli, de ez amúgy is természetesen jött mindenkinek. Annyi fájó és frusztráló befejezetlen iskolai és saját projekt után úgy éreztük, hogy egy rátermett csapattal, kellő állóképességgel végre önerőből is ki tudunk adni egy játékot. Egyelőre ez inkább szenvedély, de nagyon szeretnénk elérni, hogy valóban fizetett állásban dolgozhasson nálunk mindenki. Jelenleg még nem tudjuk ezt megtenni.

Őszintén, mennyi idő és energia (munka) befektetésével születhet meg egy ilyen jellegű program? Esetleg néhány hasznos tanácsot is nyújthatsz az olvasóinknak, ha van ilyen.

Minden energiánk és időnk erre ment el az elmúlt egy évben. Az ember csak egyszer csinál első játékot. Ezt a környezetünk is megértette és támogatja. A közeljövőben egy fenntarthatóbb, kiegyensúlyozottabb, még profibb légkör kialakítása a célunk. Személyes tanácsok: tanuljunk meg naponta előre tervezni, ne ragaszkodjunk ötleteinkhez, hallgassunk a kritikára, mindig álljunk készen irányváltásra, és fogadjuk el, hogy döntést meghozni néha fontosabb, mint maga a döntés minősége.

Voltak egyébként komolyabb nehézségek a fejlesztés során?

Az első időszakban öt ember hagyta ott a társaságot, és volt, akit tudtunk pótolni, volt, akinek a feladatait el kellett osztani, sőt olyan is, akinek a munkáját elölről kellett kezdeni. Visszatérő nehézség az, amikor mindenki ezerrel dolgozik, múlnak a hetek, és magával a játékkal látszólag nem történik semmi. Ilyenkor

könnyen meginog a játékba vagy a csapatba vetett hit. Egy kicsit depizünk, aztán gázt adunk. A „fal" ledöntése után összeáll a kép. Bekerülnek az új hátterek, animációk, effektek, a mesterséges intelligencia működik, és jókat röhögünk a hibákon a következő falig.

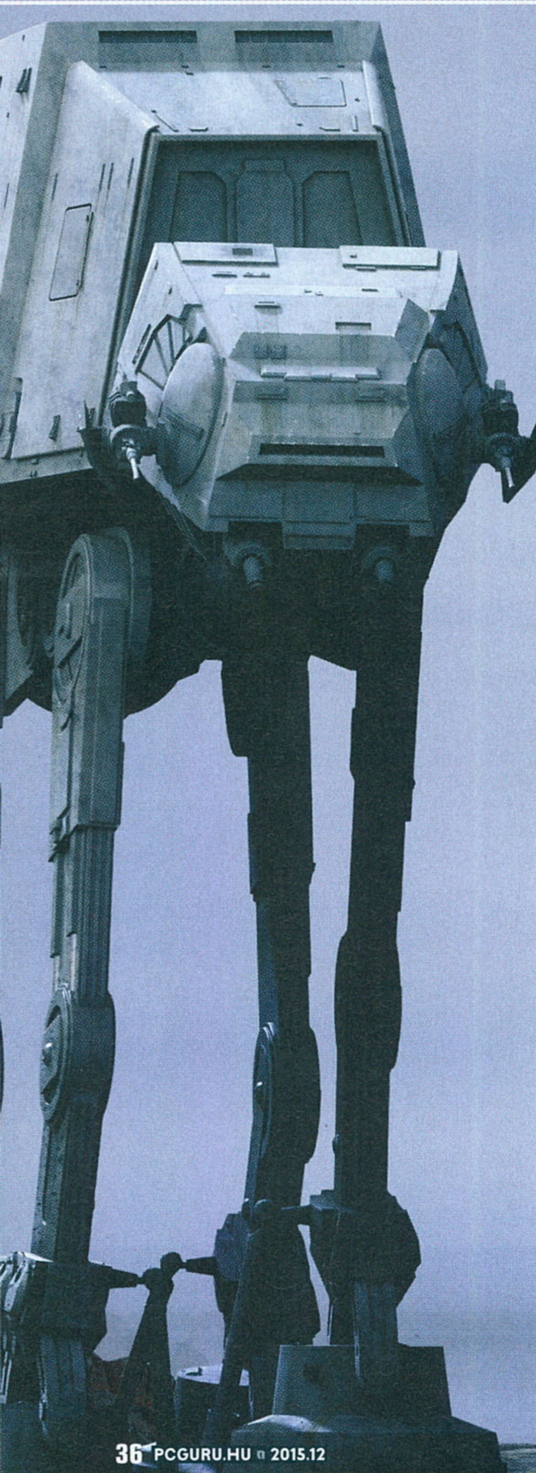
A Steamen pozitívak a visszajelzések, mennyire figyeltek oda a felhasználói kritikákra és hozzászólásokra?

Nemrég kiderült, hogy egy érdeklődő paralízises betegségben szenved, és csak a fél oldalát tudja használni. A hasonló nehézséggel élők miatt létrehozunk egy speciális irányítási megoldást. Meg is vette a játékot és kihangsúlyozta, hogy az utóbbi időben mennyi negatív élményről hallani a fejlesztők hozzáállása kapcsán, és milyen könnyű nem észrevenni azokat, akik valóban szenvedéllyel támogatják a saját terméküket. Igyekszünk hasonló figyelemben részesíteni minden hozzászólást vagy kérést.

Most, hogy elkészült a játék, jöhet a jól megérdemelt pihenés? Esetleg van már újabb ötletetek? Mi lesz a következő lépés?

Ötleteink vannak, de még a karácsonykor megjelenő ingyenes tartalmakon dolgozunk. Most szeretnénk olyan csatornákhoz, streamerekhez, YouTube-személyiségekhez eljutni a játékkal, akik be tudnák mutatni azt a nézőiknek. Így leszünk képesek olyan közösséget építeni és olyan eladási számot elérni, amiből a következő játékot is önerőből és a saját kreativitásunkra alapozva tudjuk majd elkezdeni. Ha úgy alakul, akár a Stardust Galaxy Warriorst is szívesen folytatnánk!

[ÍRTA **BÖJTI**] **VALAMIKOR RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN MÁR VOLT KÉT NAGY ÖSSZECSAPÁS, AMELYEKBŐL A JÁTÉKOSOK ÖNFELEDTEN VEHETTÉK KI RÉSZÜKET. AZTÁN A TECHNIKA FEJLŐDÉSÉVEL EGYÜTT ÚJ REMÉNY SZÜLETETT, ÁM A BIRODALOM KEZE EZÚTTAL IS MESSZIRE ELÉRT.**



Hogyan is lehetne gyermeki rajongás nélkül, visszafogott és faarcú stílusban írni egy olyan univerzumról és annak szülöttéről, mint a Star Wars, valamint a Battlefront? Amikor az első, a játékmenetet bemutató felvételek és előzetesek napvilágot láttak, nagy eséllyel nem én voltam az egyetlen, aki a hihetetlenül látványos képsorokat elnézve teljes testében megborzongott, visszavedlett gyermekké és önfeledten ujjongott. Nem érdekelt, lesz-e kampány, az sem, hányszor okozott már csalódást a kiadó. Egyszerűen a részesévé akartam válni: az Endoron rohangálni a fák lombjai alatt, vagy a Hoth hóbuckái között küzdeni vérszomjas ellenfeleimmel. Azonban mindenki életében eljön az a pillanat, amikor fel kell nőni, túl kell lépni a gyermeki vágyakon és érzéseken, esetemben pedig erre a megreformált Battlefront nyújtott szomorú és fájdalmas apropót.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS-akció

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Star Wars: Battlefront
2004 (LUCASARTS)

Star Wars: Battlefront II
2005 (LUCASARTS)

A Birodalom ismét visszavágott, ezúttal az Electronic Arts képében.

ELIGAZÍTÁS KEZDŐ ROHAMOSZTAGOSOKNAK

Akik esetleg lemaradtak a több mint tízéves Battlefront sorozat korai szárnypróbálgatásairól, egy többjátékos módra kihegyezett lövöldözős programot képzeljenek maguk elé, amiben a játékosok egyik fele a lázadókat, a másik a birodalmiakat irányítja. A meccsek hatalmas pályákon zajlanak, a játékmenet alapját pedig a Battlefield széria képezi. Vannak tehát járművek, felvehető extrák, sok-sok fegyver és néhány teljesítendő feladat, ezeken múlik a galaxis sorsa.

Első körben jelezném, hogy a DICE-nak ezúttal sikerült egy technikai értelemben kiforrott játékkal előállnia. A Battlefield 4 csúfos startjához képest a Battlefront a premier pillanatától

A gaz lázadók éppen visszaszorítják a hős birodalmiakat, de nagy szerencsénkre némi taktikával bármikor változtathatunk az éppen aktuális álláson.

A SZEZONBÉRLET SÖTÉT OLDALA

A Star Wars Battlefront további tartalmakat kínál majd, ha megvásároljuk mellé az újabb játék áráért vesztegetett szezonbérletet is. A négy eddigi helyszín mellé ezzel ugyanennyi kiegészítő csomaggal gazdagodhatunk a 2016-os évben, ami azonban többet nyújt a további pályáknál (ezekből tizenhatot zsebelhetünk be): a bizalmat szavazók két héttel hamarabb vethetik bele magukat az újabb harcokba, emellett négy további hőshöz, húsz kiegészítő kártyához (járművek és fegyverek) juthatnak hozzá. Nem utolsó sorban a játékmódok terén is történnek változások a bővítmények segítségével, elvégre az elkövetkezendő egy évben négy teljesen új opció kerül a repertoárba – ezektől persze esélyesen elesnek mindazok, akik csak az alapjátékot veszik meg.

kezdve játszható, mi több, egy közepes, többéves PC-n is egész jól fut, köszönhetően a grafikusmotor skálázhatóságának. Akik csúcskonfigurációkkal csapatják, dörzsölhetik a tenyerüket a 4K-s textúrákra, noha a látvány már közepes beállítások mellett is kifejezetten szép. Aki nem PC-n, hanem konzolon adná fejét a csoportos puffogtatásra, az készüljön fel rá, hogy a korongról hiába települ villámgyorsan a játék, akár órákon át is harcolhatunk Vaderrel a gaz lázadók ellen, miközben a háttérben további tartalmak másolódnak fel a merevlemezre. Mindez tehát egy interaktív töltőképernyőnek felel meg, aminél hullámokban jönnek az ellenfelek, mi pedig újra és újra lezúzzuk az arcukat. Emiatt részben már akkor elunjuk az egyszerű játékmenetet, amikor jószerivel még nem is találkoztunk vele.

NOSZTALGURU

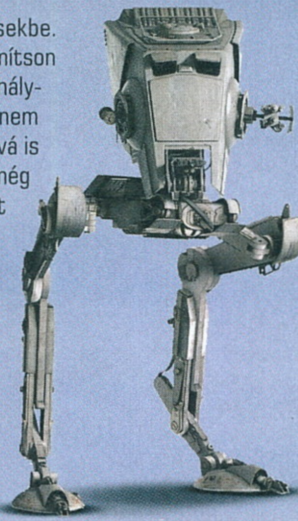
Minden, ismétlem, minden a klasszikus filmekből táplálkozik, avagy a helyszíneket és fegyvereket, karaktereket és járműveket egy az egyben a korai mozikból emelték át, és persze John Williams örökérvényű dallamait hallgatva folytatjuk az évtizedekkel ezelőtt megkezdett, nagyszabású harcot. Hogy egészen pontosan mi történhetett, avagy a gaz lázadók miért támadták meg a békéért és rendért minden követ megmozgató birodalmi rezsimet, azt nem tudhatjuk, de nagy eséllyel betiltották a pletykamagazinokat és az előre megrendezett valóságshow-kat, így nem volt már mivel elütni az időt.

A lényegre térve: korrekt és sok mindenre kiterjedő oktatómód várja a kezdőket, így több járgány irányítását is elsajátíthatjuk egy-egy megrendezett „küldetés" során, valamint lehetőséget kapunk arra is, hogy magányosan vagy barátokkal hordázzunk a túlélésre összpontosító, tizenöt körön át egyre több gépi ellenfelet a nyakunkba zúdító Survival játékmód során. Azonban az internetes küzdelmeket és majdhogynem tényleges, negyvenfős „háborúkat" nem lehet ezzel az apró kis szegmenssel pótolni vagy éppen összehasonlítani. Ugyanis egyértelműen utóbbiak szolgálják a játék fő gerincét, tartalmát, ami képes lehet a vásárlókat tartós ideig a képernyő elé szegezni.

Játékmódból pedig papíron van dögivel. Ha valaki a hagyományos vérengzéseket kedveli, annak a Blast lesz a kedvence, aki a zászlóvadászat és Domination módokon nevelkedett, annak a Cargo, a Droid Run vagy éppen a Drop Zone a nyerő választás. Ha pedig inkább a jól ismert hősökkel csatároznánk, a Hero Hunt és a Heroes vs Villains nyújt kellemes kikapcsolódást: előbbinél egyvalaki az adott hős, míg a többiek vadásznak rá – aki megöli, az lesz a következő célpont; utóbbinál pedig három-három felállásban és néhány normál katonával kell összemérni a birodalmi és lázadói erőket. A Battlefieldekhez és a sok-sok főt megmozgató csatározásokhoz szokottaknak a Supremacy az ideális, továbbá a Walker Assault is kiváló választás lehet az AT-AT célpontok vagy éppen a lázadók oldalán álló generátorok likvidálásával. Ha pedig unjuk már a földi csatározást, a Fighter Squadron még mindig ott van a repkedéshez, még az Ezeréves Sólyom is tiszteletét teszi a frontvonalon.

Mindezek mellett van némi fejlődési lehetőség is. Profilunkkal szintet léphetünk, a tapasztalati pontok után kapott fizetőeszközből pedig fegyvereket, speciális képességkártyákat (pajzs, robbanószer, lőfegyver, gépek elleni megnövelt támadási esély, pontosabb célzás stb.) vásárolhatunk, emberünknek új külsőt kölcsönözhetünk. Persze a legjobb cuccok a negyvenes szint után nyílnak meg, aminek köszönhetően legalább kapunk némi ösztönzést arra vonatkozóan, miért is kellene sokszor tízórányi

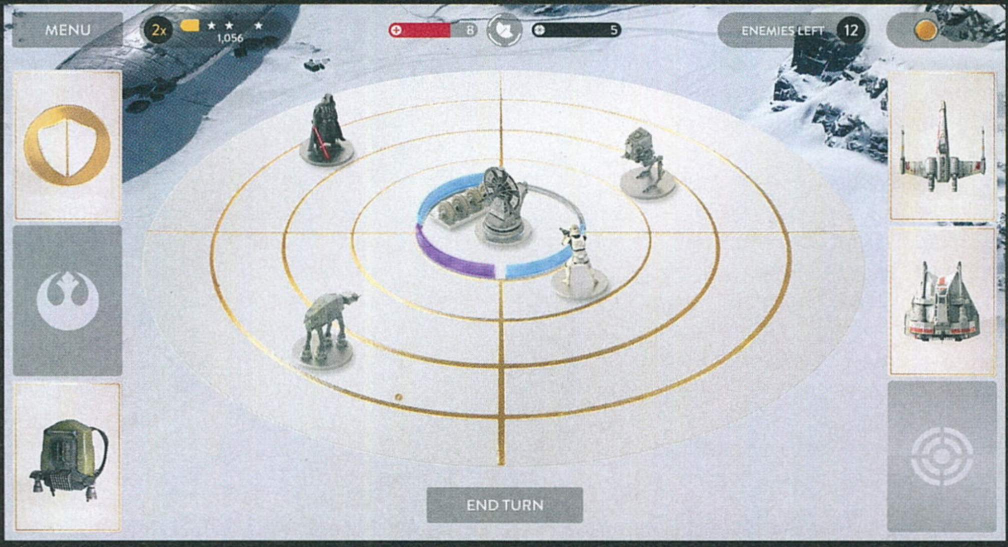
időt beleölnünk az online mérkőzésekbe. Azonban ezen a téren senki se számítson nagy dolgokra! A sokadik Bajusz Mihály- és Szakáll Károly-ábrázat semmit nem tesz az élményhez, sőt még zavaróvá is válhat, de erről majd később. Ami még lényeges, az a pályákon elhelyezett extrák sokasága: ezekkel nem csak speciális támadási esélyeinket növelhetjük (akna, légitámadás, automata gépágyú), de így lelhetünk rá a bevethető hősökre vagy éppen az vezethető járművekre. Már ha támogatja ezeket az adott játékmód, ezzel kapcsolatban azonban a menüben minden lényeges információt megtalálhatunk.



Noha alapjáraton FPS-ről beszélünk, meglehetősen szórakoztató egy-egy ismertebb karakter bőrébe bújni, aminek hála külső nézetből Darth Vader fojtogatásával és kardhajításával, Luke hatalmas vetődéseivel, Palpatine áramozásával, Boba Fett lángszórójával rengeteg gyanútlan harcost tehetünk el láb alól. Leia Organa ezúttal (is) kicsit kilóg a sorból, talán ő a leggyengébb láncszem, ráadásul úgy, hogy még Han Solo is ütősebb segítséggé válhat a nagy lövöldözések alatt. A járművek a hősökhöz hasonlóan könnyen kiismerhetők, gyorsan bele lehet szokni az irányításukba, az AT-ST vezetésével rövid időn belül elvehetjük a lázadók önbizalmát (bár az önfeláldozóbbak hajlamosak egyszerűen belénk repülni, ami nem túl nagy öröm), az Interceptor, a Tie Fighter vagy éppen az X-Wing pedig értelemszerűen egészen másfajta stratégiát igényel, mint a többi rendelkezésre álló eszköz. Kiemelném még a 74-Z Speedert is, bár ennek a játékban nem vesszük nagy hasznát a gyorsabb közlekedésen túl (mondjuk 100-150 méterre a célponttól ez is sokat számít), a betanító szegmenses üldözés a teljes játék egyik leghatásosabb és legjobb pillanata.

AZ APPOK TÁMADÁSA

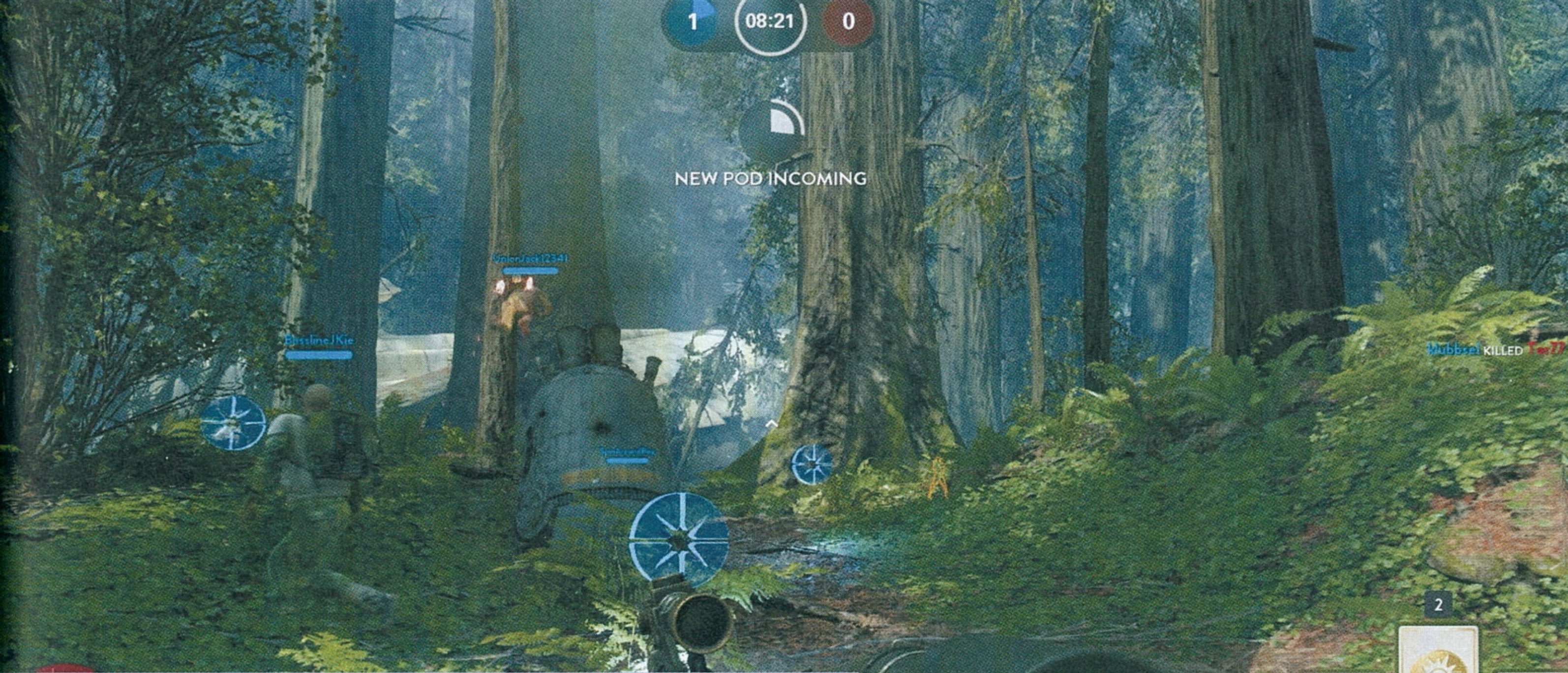
Az Android- és iOS-rendszereken egyaránt elérhető Star Wars Battlefront Companion egy nagyszerű alkalmazás, ami utazásaink és szabad perceink során tovább emeli az alapjáték szórakoztató jellegét, hiszen amellett, hogy az ahhoz kapcsolódó legfrissebb hírekről is első kézből értesülhetünk, illetve pillanatok alatt megszemlélhetjük saját statisztikáinkat és ismerőseink eredményeit, még egy kártyajáték-jellegű harcban is kivehetjük a részünket. A Base Command során ugyanis a támadás alatt álló lázadói bázist kell megóvnunk a Birodalom pusztításától, ehhez járműveket és hősöket egyaránt bevetve. Nem utolsó sorban, ha sikerrel járunk, azzal pénzmagunkat is megnövelhetjük, amit a nagytestvérbe is átfolyósíthatunk, új kártyákhoz, felszereléshez jutva a tényleges, többjátékos csaták alatt.

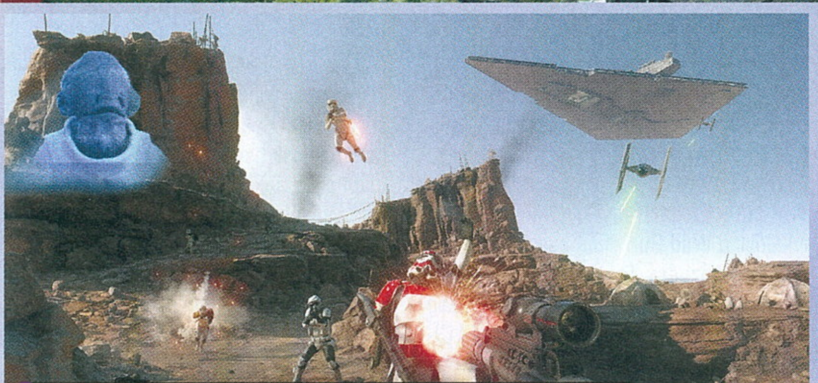


BALJÓS ÁRNYAK

Jöjjön az a bizonyos fekete leves! Azt hiszem, sokat elmond a tény, hogy másfél-két óra battlefrontozás után szinte sírva szaladtam vissza a Black Ops aktuális részéhez, hogy tovább presztízseljek. Sőt, úgy általában ennyi idő a maximum, amit jó szájíz mellett el tudunk tölteni a játék társaságában – előtte és utána mindenképpen szünetet kell tartani. Nem azért, mert annyira rossz, elvégre a filmekből átvett rengeteg hanghatás, a zene, a látvány önmagáért beszél. Hatalmas élmény a rohamosztagosok csapatában rohanni a hófödte buckák között, a Tatuinon, netán az Endor erdejének árnyékában, miközben evokok sikítoznak a magasban… aztán megszólal egy jól ismert dallam, Darth Vader vagy Luke Skywalker ugrik elő a semmiből, hogy fénykardjával szétcsapjon támadói között, bejön a képbe egy AT-ST, ami elől mindenki menekül… és lehetne még folytatni a sort, hogy miféle hatalmas, monumentális élményben lehet részünk a program társaságában.

Az örömbe azonban rengeteg üröm is vegyül. Kezdjük azzal, hogy bármennyire is szép ez így leírva, akármennyire is szeretnénk imádni a Battlefrontot, egész egyszerűen valami hiányzik belőle. Valami kis plusz. Adva volt minden, hogy borzongva és ujjongva nyomkodjuk a kontrollert és a billentyűzetet, miközben





Általában összeszorult szívvel nézünk a képernyőre, mert a látvány olyan, mintha valamelyik filmet néznénk, az élményt mégis elrontja az üzleti modell.

visszavedlünk gyermekké, de nem így történt. Néha-néha elmosolyodunk, egy-egy jó kis kikacsintásnál, easter eggnél biccentünk egyet a fejlesztők felé, és... nagyjából ennyi. Valami kampányféleség ezúttal például kifejezetten hiányzik.

Az alapok adottak voltak hozzá, a tessék-lássék elkészített betanító missziók alapján sokat nem is kellett volna dolgozni ahhoz, hogy a mozik legemlékezetesebb jeleneteit saját szemszögből éljük át, ezek mégis teljesen kimaradtak, ami nagyon nagy fájó pont a külcsín és a technikai megvalósítás ismeretében. Nem utolsó sorban értem én, hogy a személyes beállítások fontosak és jó dolog saját külsőt adni a játékokban karaktereinknek, de azzal, hogy egy rohamosztagosra is ilyen-olyan arcot tehetünk, mindösszesen azt sikerült elérni, hogy a fedezékből kikukucskáló ellent sokszor bajtársnak hisszük, ami egyenes út az elhalálozáshoz és a nagymértékű kavarodáshoz, káoszhoz. Ezután már az sem meglepő, hogy kétfős brigádokat hozhatunk csak létre a pajti-rendszerrel, aminek hála rengetegszer fogunk 100-200 métereket szaladgálni, ami egy kiélezett küzdelemben egyenes út lehet a vesztéshez.

Egyértelmű az is, hogy a DICE ezúttal elég erőteljesen az alkalmi játékosokat célozta meg, nyilván a soron következő filmbemutató apropójából. A keményvonalas játékmód ezért elmaradt, lőhetjük az ellent, amíg bele nem ég a fegyver a kezünkbe. Valamint a Battlefield-játékokból ismerős Battlelog is teljesen le lett csupaszítva: a tartalmi szűrés gondokba ütközik, jóval puritánabb opciókat adva a játékos kezébe, mint amit megszokhatott. A következő pont, amit muszáj megemlítenem: sok esetben olyan érzésem támadt, hogy a korai Battlefrontok pályái egyszerűen újra lettek húzva az egyébként kiválóan teljesítő grafikus motorral, majd a BF-sorozat fejlesztéseinek beépítésével néhány extra hozzávalót kapott az így megszülető, aktualizált verzió. Összehasonlítva a 11 éves változattal nem egyszer déjá vu élményünk lehet az eredményt látva. Ami azonban a legnagyobb baj: egész egyszerűen egy fél játékot kapunk egy teljes áráért cserébe, hiszen a 12 lehetséges pálya összesen négy helyszínből táplálkozik kisebb és nagyobb variánsokban, ha pedig ennél többet szeretnénk, ahhoz meg kell vennünk, ismételten egy teljes cím ellenértékéért a kiegészítőket, extrákat tartalmazó szezonbérletet is.

IDEIG-ÓRÁIG AZT HIHETJÜK, HOGY AZ ERŐ VELÜNK VAN, RAJONGÓKÉNT PEDIG CSAKIS ERRE VÁRTUNK.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel i3 6300T CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850 VGA, 40 GB HDD

Ideig-óráig szórakoztató multiplayer FPS az egyik legnagyszerűbb elképzelt univerzumban. Kár, hogy az üzleti modell tönkreteszi az élményt.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nagybetűs Star Wars élmény, egészen jó játékmódok, kaotikusnak tűnő sokszereplős csaták. Látszólag mindez maga a SW-Kánaán.

KONTRA

Vannak hibái, de a legfontosabb probléma az üzleti modell, ami egész egyszerűen ledózerolja a legnagyobb fanatikusok lelkesedését is.

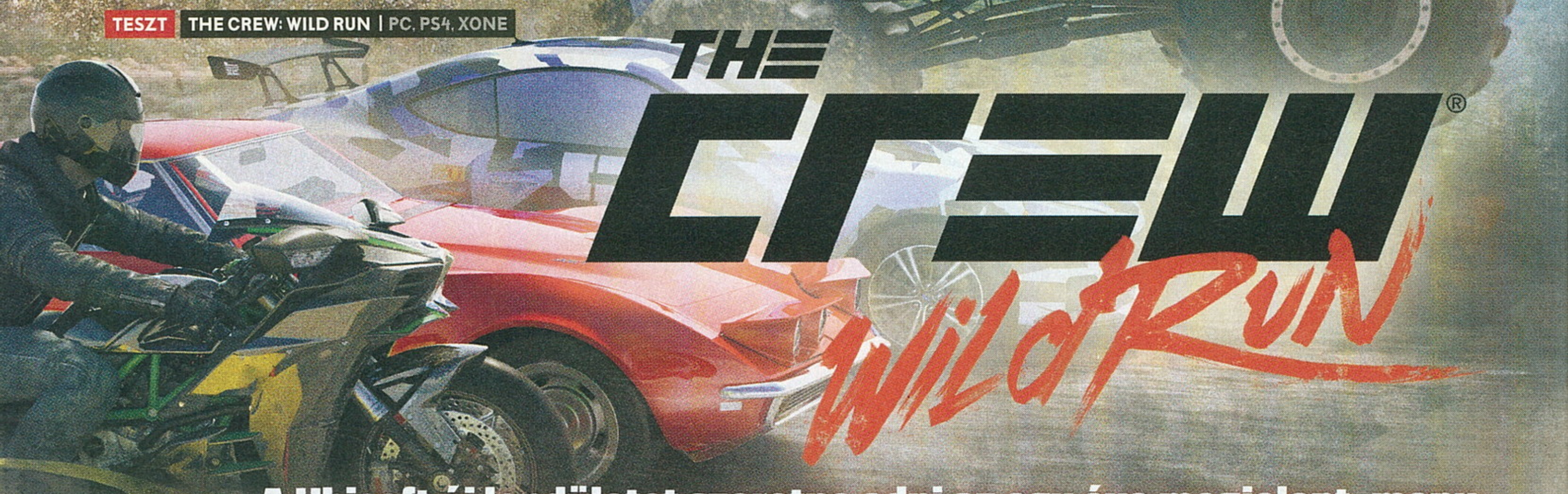
67%

A GYERMEKKOR VÉGE

A Star Wars Battlefront fantasztikus és örökérvényű élmény lehetett volna, hisz gyakorlatilag minden eleme adott volt ehhez. Amennyiben a grafikai megvalósítást nézzük, elégedetten csettinthetünk, miközben csatazajban és lézerfényben fürödve vágtázunk végig a pályákon. Éppen ezért fájó azt nézni, amit a kiadó művelt a megjelenéssel: tulajdonképpen lecsupaszította a tartalmat egy féltermékére, hogy majd további fizetségek fejében elérhetővé tegyék mindazt, amit alapból illő lett volna nyújtani.

Sok-sok órát beleölve a programba arra jutunk, hogy nemet mondunk erre az üzleti modellre, elvégre tartalmas online lövöldéből az év végén nincs hiány, ráadásul nem mindenhol próbálják összesen négy helyszínnel kiszúrni a rajongók szemét. A DICE alkotása elvileg nekik készült, de pontosan őket veszi semmibe. És erre bizony játékosként sem bólinthatunk rá.

Lehetne a teszt végén egy izmos kilencvenszázalékos értékelés a külső, a fantasztikus hangzás (javasolt a teljes élmény érdekében egy komolyabb hangrendszer, netán egy 7.1-es füles használata, mert tényleg káprázatos az eredmény, amit ezen a téren kapunk) és nagyjából a hangulatnak köszönhetően. De akkor a vásárlókat semmibe vevő üzletpolitikára is rábólintanék, ami nem célom. A Battlefront tehát alapvetően jó lenne, szeretném is imádni, ám egy alapos leakciózásig mindenkit türelemre intenék. Avagy inkább akkor javaslom a játék beszerzését, ha a szezonbérletet már fél áron vagy éppen teljesen ingyen osztogatják az alapverzió mellé.



[ÍRTA GEBBBE] **A Ubisoft új lendületet szeretne adni az egy éve megjelent, monumentális térképpel ellátott The Crew-nak. Az expanzió új tartalmakkal és még több kihívással igyekszik visszacsábítani a játékosokat. Lássuk tehát, hogy sikerül-e a mutatvány!**

Kevés játék volt az elmúlt időszakban, amit tényleg nagyon vártam. Igyekeztem nem felszállni a hype-vonatra, ám a Ubisoft által autós MMO-nak titulált The Crew koncepciója engem is megfogott. A megjelenés óta tudjuk persze, hogy azt nem sikerült maradéktalanul megvalósítani, a sztori végigjátszása után a játékosok többsége inkább letette a programot. A teljesíthető kihívások, a rengeteg autó és tuningolási lehetőség ellenére is hamar repetitívvé vált a játék, az internetes versenyek az idő múlásával pedig hajlamosak voltak kiegyensúlyozatlanná válni a magasabb szintű, kitartóbb pilóták miatt. A kevesebb időt rászánók, vagy a programot később megvásárolók azzal szembesülhettek, hogy a többjátékos eseményekben egyszerűen ritkán van esélyük dicsőséget szerezni. A kiegészítő bejelentése azonban megdobogtatta kicsit a szíveket, hátha sikerül feldobni a nem túl erős játékmenetet.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ivory Tower**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Test Drive Unlimited 2 2011 (ATARI)
The Crew 2014 (UBISOFT)

EGY KIS KOZMETIKA

Mielőtt a Wild Run című csomag tartalmát kiveséztném, fontos megemlíteni pár dolgot. Először is, a megvásárolható kiegészítő (ami PC-n egyébként egy DLC) megjelenésével egyidejűleg az alapjátékhoz is érkezett egy nagyon átfogó grafikai ráncfelvarrás. Ezt minden The Crew birtokos megkapja a cirka 6 gigabájt letöltése útján. Meg kell vallanunk, e téren igazán nem kell csalódnia senkinek, mert a játék már önmagában teljesen elfogadható grafikával bírt ahhoz képest, hogy mekkora területet és mennyi járgányt vonultatott fel. És ezen most még sikerült javítani.

Másodszor megújult a programhoz írt időjárásmodell: tomboló viharokon át a ködig mindennel szembesülhetünk, sőt még az éjszakák is sötétebbek lettek. Ha nem tűnik föl elsőre, akkor tessék felkeresni egy pusztaságot, ahol nem nőtt ki éppen egy villanyoszlop sem, vagy egy sűrű erdőt! Sok szerencsét a kitaláláshoz! Az utak hamar vizesek lesznek, eső után még sokáig olyanok is maradnak, és az autók vezethetősége is nagymértékben megváltozik. Jobban kibillennek az egyensúlyukból, csúszkálnak és kipörögnek a kerekek, nem is beszélve a havas területek szerpentinjein való kocsikázás kiemelt nehézségeiről.

Persze szó sincs róla, hogy szimulátoros lett az irányítás, inkább csak arra utalnék, hogy az eddig tapasztalható, butácska autófizika előnyére változott. Ez a játék mindig is egy arcade vonalat képviselt, ami ezúttal sem billent ki a megszokott medréből. A vizuális és fizikai beavatkozás mellett pedig még 6 autó is belefért az ingyenes frissítésbe, a hozzájuk tartozó fejlesztési lehetőségekkel együtt. Végül a minitérkép és a kilométeróra is letisztultabb lett a képernyő két oldalán, még kevésbé zavarva a látványt. És most lássuk, mit kapunk, ha fizetünk is a Wild Runért!

Monster truck, motorok és jó néhány újítás. A The Crew végre kezd olyanná válni, amilyen eredetileg szeretett volna lenni.

Ha újra együtt a banda, megindulhatunk a végső kihívás, avagy a The Summit irányába, hogy a legjobbakkal mérettessük meg magunkat.

TALÁLKOZÓ A LEGJOBBAKNAK

The Summit. A vad futamok végállomása, a legjobbakat felvonultató csúcstalálkozó. A megmérettetés, amin csak a kiegészítő csomag megvásárlói vehetnek részt. Havi rendszerességgel kvalifikálhatjuk magunkat a nagy eseményre, természetesen csak a sikeres selejtezők útján. Egy régóta játszó, kellő szinttel, tapasztalattal és megfelelő autókkal rendelkező játékosnak pár friss versenyágban is könnyebb lesz majd előre lépni a ranglistán.

Az új játékmódok közül nálam magasan a monster truck kategória viszi a pálmát: óriási terepjárók volánja mögé pattanva ugrathatunk és szaltózhatunk egy külön erre a célra épített arénában. A területen összeszedhető zsetonokon kívül a levegőben töltött idő és az akrobatikus elemek is pontokat érnek, érdemes ezeket szépen láncba fűzni, hogy minél magasabbra kússzanak a számok. A második újdonság a driftelés, ami tényleg rétegműfaj, nekem sosem volt az erősségem semmilyen autós szoftverben. A Wild Run viszont még számomra is vonzóvá, érezhetővé tudja tenni a dolgot.

A harmadik fontos elem pedig a gyorsulási verseny (drag). A recept nem új, oda kell figyelni a megfelelő gumiégetésre, a tökéletes idejű rajtolásra és a sebességváltásokra. Ha mindez megvan, jöhet a nitró, ahogy a csövön kifér. Nem kell meglepődni a gyakran 520 km/h fölé kúszó mutatókon sem, inkább csak bízzunk a fékezőernyő megfelelő működésében. Ha a selejtezők végén rendelkezünk elegendő számú éremmel, akkor mehetünk a Summitra, természetesen magasabb szorzókkal rendelkező díjazások reményében.

Ráadásul végre motorokkal is versenybe szállhatunk. Igaz, nem kaptak külön versenyágat, helyette együtt szaggathatjuk az aszfaltot az autósokkal. A terepmotoros akrobatikázás hiánya hatalmas kihagyott ziccer, főleg, hogyha a nagykerekű autók kaptak külön játszóteret, akkor elméletileg a motoroknak sem lenne akadály. Számszerűsítve 7 motorbiciklit, 8 új autót és a meglévő verdákhoz legalább 20 új specifikációt is választhatunk, ennek nagyobbik részét a sok típusnál megjelenő drift csomag jelenti.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core2Quad Q9300 2,5 GHz vagy AMD Phenom II X4 945 3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 vagy Radeon HD5870 VGA, 30 GB HDD

Jelentős minőségi és látványjavulást hozott a javítócsomag, de a DLC önmagában nem hozta meg az MMO életérzést.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Fejlettebb autókezelés, szép grafika, új versenyágak és motorkerékpárok.

KONTRA

Még mindig körülményes ellenfélkeresés, kicsit magas ár és kiegyensúlyozatlanság.

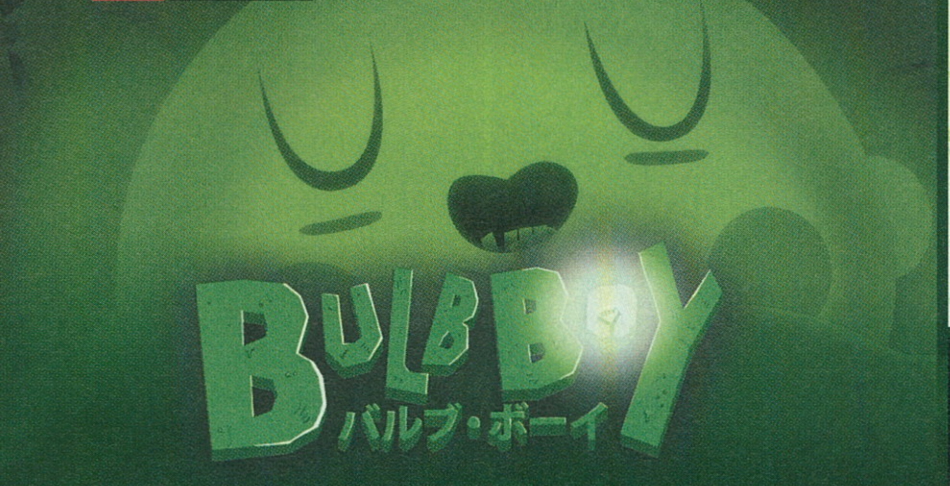
77%

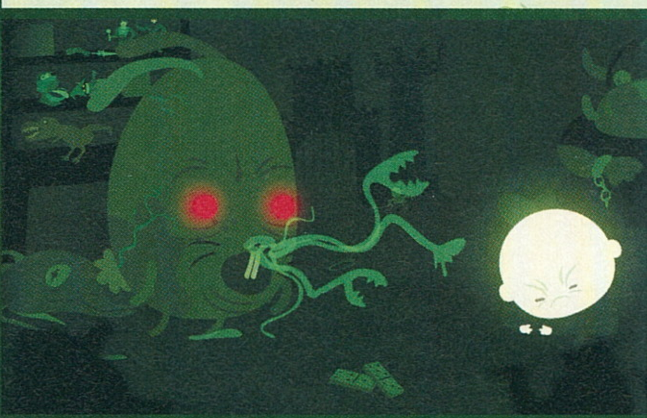
AHOGYAN MI AKARTUK...

Az egyik kedvenc újításom a Freedrive Challenge lett, itt ugyanis mi magunk jelölhetünk ki útvonalat, majd bandánk tagjait meginvitálva neki is kezdhetünk a versenynek. Hasonlóan jó ötlet a szabad vezetéskor bármikor előhívható ügyességi feladatok rendszere is, ezek egyénileg és csapatban is teljesíthetőek, utóbbi esetben összeadódnak az eredmények. Előzgethetünk autókat, vezetnünk kell hol az út megfelelő, vagy éppen forgalommal szembemenő oldalán, de bizonyos távolság ütközés nélküli megtétele is része a feladatoknak. A Ubisoft élőben közvetített a megjelenés estéjén, hangsúlyozva, hogy a bemutatott módosításokat a közösség kívánságára vitték véghez. Ez pedig dicséretes, csak épp nem elég. Az internetes futamok kiegyensúlyozatlansága ugyanis továbbra is probléma, nagyon nagy szakadékok lehetnek a játékosok között. Rendkívül bosszantó, hogy küldetés közben is zavar a játék különféle értesítésekkel, de nagyon oda kell figyelni a megfelelő portbeállításokra is, mert alig fogunk magunknak partnereket találni a neten. A tapasztalatok azt mutatják, hogy sok időt kell eltölteni a volán mögött ahhoz, hogy online is sikerélményünk legyen. Ellenkező esetben csak a valós pénzen hizlalható Crew Credit egyenlegünk növelésével tudunk gyorsan, jobb autóra szert tenni. Ha éppen nincsen barát, akit frakcióküldetésre tudnánk elküldeni, akkor sajnos továbbra is pénztárcánk nyitogatására vagyunk kényszerülve, mert a játékbeli pénzösszeg megszerzése időigényes.

AZ ALAPOK MÉG NEM STABILAK

Biztosan jobb értékeléseket kapott volna az alapjáték, ha már egy évvel ezelőtt is így néz ki, de mechanizmusában a Crew a kiegészítő megvásárlása után sem nevezhető tökéletes szórakozásnak. A WR ára sem pénztárcabarát, sőt a szépítőcsomag ingyenes volta mellett borsos is. Végezetül azért egy-két új zeneszámot is elviseltünk volna, mert egy hosszabb út alatt inkább az asztali rádiót kapcsolom be.





[ÍRTA **ASTRODAVE**]

Hogy a gyerekkor csupa játék, móka és nevetés? Hogy milyen jó is visszatérni apa-anya ölelő karjaiba egy egésznapos kisautózás és babázás után? És mi a helyzet esténként, amikor a paplan alól kitekintve a sötétben mumusok leselkednek a sarokban?

Furcsa főszereplőjű alkotással már aligha lehet meglepni mindazokat, akik anyagtalan formaként lebegtek az Euclidean című műben, vagy éppenséggel vakon, pusztán a hangokra és kusza fényforrásokra hagyatkozva bolyongtak a Pulse-ban. Azonban meglehetősen ritkán találkozni olyan kisfiúval, akinek a feje egy villanykörte, ami ráadásul szükség szerint elválasztható a testétől.

Családi történet, nem gyerekeknek. A Bulb Boy Halloween alkalmából jelent meg, szörnyeit elnézve nem véletlenül.

ZÖLD VILÁGBAN JÁRTAM, IJESZTŐ SZÖRNYEKET LÁTTAM

A Bulb Boy hőse egy efféle fiúcska, aki boldogan tengeti gyermekkorát kicsiny családjával. Egy este azonban a tévénézést és lefekvést követően groteszk kreatúrák lepik el a meghitt fészket: ott lapulnak a nappaliban, befértőztek a fürdőbe, és a konyha sem biztonságos immár. Nem kisebb feladatra vállalkozunk, mint hogy csemeteként legyőzzük félelmeinket, egyúttal a rémségeket, ezen az úton pedig nem csupán fényesen világító fejünkre, hanem minden ügyességünkre is szükség lesz. A kis lengyel csapat alkotása alapvetően egy kalandjáték, amiben a már megszokott point 'n click-módszer segítségével navigálhatunk a ház falain belül (és kívül is): a nyíl alakú kurzor kézzé változik, amennyiben egy manipulálható tárgy fölé visszük. Különösebben csavaros és meghökkentő fordulatokban gazdag sztorira aligha érdemes számítani, és mellékszereplőkkel való hosszú dialógusok sem rabolják a játékos idejét. Kalandjaink során ugyanis egy mondat sem fog elhangzani, a szereplők e helyett egyértelmű hangokkal közlik érzéseiket: nevetnek, ha valami jól sikerült, vagy üvöltenek és reszketnek, amikor egy lény a közelükbe ér.

A történet alapvetően a kissrác és a félelmetes teremtmények harcára fókuszál, egyes helyszíneken azonban a família többi tagját is irányíthatjuk (sőt akad, ahol egyszerre kettejükre is szükség van): a korára való tekintettel fürgének jóindulattal sem nevezhető öregapót, és a négylábú szőrös kis kedvencet. Bármelyikükkel is barangoljunk, legfontosabb teendőnk a megfelelő eszközök felvétele, majd azok értelemszerű használata. Mindazonáltal a továbbjutás számos alkalommal múlik gyors reflexeinken és türelmünkön. Korántsem elegendő tehát mindent megvizsgálni, felvenni majd alkalmazni, ahol lehet. Jó párszor fogunk ugyanis szűk járatokban úszkálni, miközben éhes kukacok lebegnek felénk. Az egyik legnehezebb szinten pedig fénylő üvegkobakunkon gurulunk egy hatalmas szörny belsejében, ahol csak úgy fröcsögnek az ártó nedvek, és minden egyes béldarabka veszélyt jelent.

KICSI A BORS, SZÉPEN VILÁGÍT A FEJE

Annak ellenére, hogy a Bulb Boy főhősei egy szerethető család tagjaiból állnak, a játék távolról sem sugároz minden pillanatában idilli hangulatot. A ránk törő kísérteteket legyőzve nem ritkán fröcsög a vér, szakadnak a végtagok, pókok és férgek tömik a belüket tetemünkkel – a következő jelenetben pedig békésen horgászik a família a természet lágy ölén. A megoldandó feladatok meglehetősen egyértelműek, ritkán szükséges kettőnél több tárgyat magunknál hordani, mindenesetre a kérdőjelre kattintva kérhetünk tanácsot a továbbjutáshoz. Ugyan a grafikára aligha jellemző a sokszínűség (az egész játékban a zöld szín az uralkodó, illetve a piros, amikor egy-egy rémség elkap), ezt ellensúlyozzák az egyszerűségükben is jópofa feladványok, a helyenként erős idegeket kívánó ügyességi részek, valamint a passzoló zenék és hangok.

Érződik az alkotáson, hogy a készítők szívüket-lelküket beletették, és amennyiben készül folytatás, annak végigjátszása remélhetőleg meghaladja majd az ezúttal igényelt csekély két,-két és fél órát. Ennek majdnem minden percét élveztem, és szívesen elmerültem volna mélyebben a villanykörtefejű família bizarr világában.

ADATOK

KIADÓ **Bulbware**
FEJLESZTŐ **Bulbware**
MŰFAJ **kaland**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel i3 CPU, 2 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 2,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Meglehetősen egyedi hangvételű családi rémmese, mely egyidejűleg ijesztő és mókás.

GRAFIKA:	72%
HANG:	68%
JÁTÉKÉLMÉNY:	71%

PRO

Egyszerre igényel agymunkát és ügyességet.

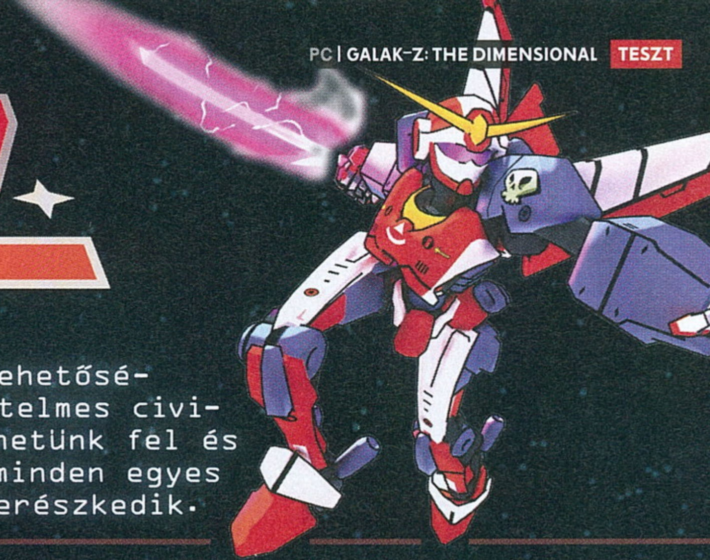
KONTRA

A történet bővebb kifejtést is megért volna, mert ebben a formában meglehetősen rövidre sikerült.

70%

Érdekes történet, érdekes tálalásban. Noha nem túl változatos a grafika stílusa, mindenképpen egyedi és látványos.

GALAK-Z: THE DIMENSIONAL



[ÍRTA ASTRODAVE]

A világűr a maga nagyságával rengeteg lehetőséget rejt magában: rábukkanhatunk más értelmes civilizációk nyomára, új bolygókat térképezhetünk fel és kolonizálhatunk. Vagy halomra lőhetünk minden egyes űrhajót, ami csak a látótávolságunkba merészkedik.

A Seattle-i bázisú 17-Bit stúdió második alkotása, a Galak-Z: The Dimensional (haveroknak csak simán GALAK-Z) egy igazi keverék. Akciójáték, amelyben a golyók szórása mellett elengedhetetlen a lopakodás és a taktikázás. Az űrbeli környezetnek köszönhetően meglehetősen retró atmoszférája ellenére is futurisztikus a játék. És bár roppant mókásnak és szerethetőnek tűnik, időnként szívtelen és kegyetlen is tud lenni.

LEGENDÁS ASZTEROIDÁK

Olyasmit már az 1970-es évek végi játéktermekben is láthattunk, hogy egy törékeny kis űrhajóval ellenséges repülőkre lövöldözünk, miközben igyekszünk kikerülni a körös-körül felbukkanó kisbolygókat. Ezt a gépet Asteroidsnak hívták: valódi legenda lett abban a korban, amikor még pár vektor és fehér, csillagokat szimbolizáló pötty is elég volt a sikerhez. A GALAK-Z szerzői aligha tagadhatnák, hogy honnan merítettek ihletet, azonban a folyamatos tüzelgetést sikerült pár remek ötlettel feldobniuk.

> Itt a bizonyíték, hogy az elavultságot mellőzve is lehet az ősökből építkezni.

ŰRVAGÁNY

Beszédes nevű főhősünk, A-Tak egy igazi űrcowboy, aki hajóján szeli át keresztül-kasul a világegyetemet egy kis kalandra és némi anyagiakra vadászva. Új küldetéseket a bázison kapunk, és azokat ritkán lehet szép szóval megoldani: legtöbbször valami megszerzésén, vagy éppen a célpontjaink darabokra lövésén van a hangsúly.

Türelem nemcsak a kemény nehézség, hanem az irányítás körülményes mivolta miatt is szükséges az egyébként rendkívül minőségi játékhoz.

ADATOK

KIADÓ **17-Bit**

FEJLESZTŐ **17-Bit**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2,6 GHz CPU, 3 GB RAM, GeForce GT 430/Radeon HD 2900 XT VGA, 2,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Magabiztos kezeket és kötélidegeket igénylő lövöldözés az űrben.

GRAFIKA: **81%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

A sikerhez nem elegendő ész nélkül tüzelni, a hangulathoz pedig sokat hozzátesznek az állandó szövegelések.

KONTRA

Nincs kegyelem a legapróbb botlásért sem.

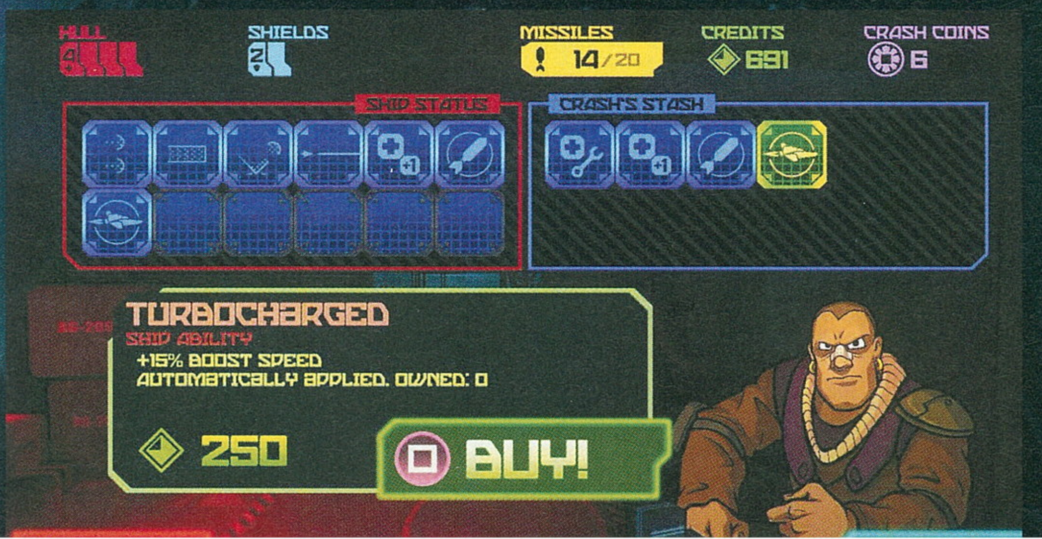
85%

Ehhez természetesen fegyverekre lesz szükség, a kezdetben rendelkezésre álló gyenge lézervetőt érdemes tehát mielőbb feljavítani egy több irányba szóró, komolyabb tűzerejű mordályra, ami néhány rakétával kombinálva nagyobb eséllyel segíthet át a csatákon. Az ehhez szükséges anyagiakat lelőtt roncsokból szerezhetjük be. Nyitott szemmel járva egy-egy sötét sarokban is találhatunk fejlesztéseket vagy tervrajzokat, ezek megszerzése után újabb pusztító eszközök válnak elérhetővé a boltban.

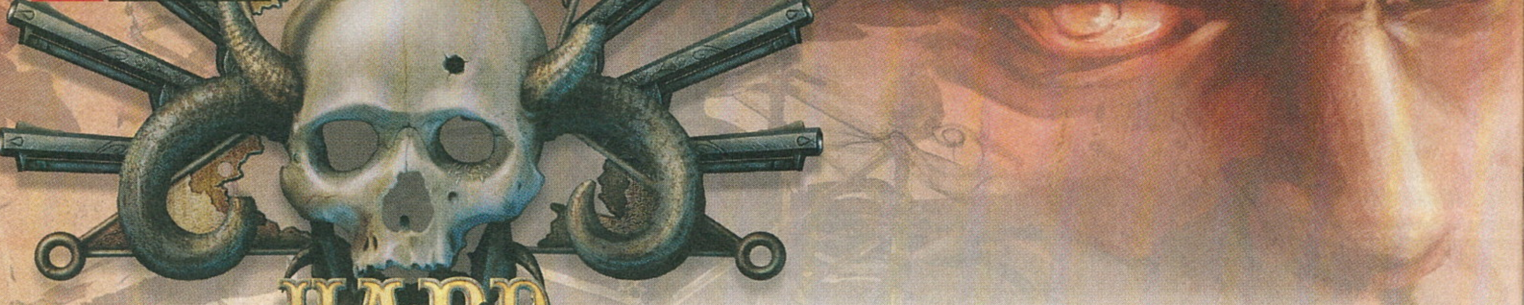
NEHÉZ ESET

Komoly kihívást nem is igazán a tájékozódás fog okozni (hiszen remek térkép áll rendelkezésünkre) vagy esetleg az ellenfelek (őket némi taktikázással és persze egy tucat rakétával hatástalanítani lehet), sokkal inkább az irányítás, ennek elsajátítása ugyanis hosszas gyakorlást igényel.

Járgányunk meglehetősen érzékenyen reagál az irányváltásokra és emellé törékeny jószág is: elég egy óvatlan mozdulat és flippergolyóként fogunk nekicsapódni a környező falaknak, ezt pedig hosszú távon semmilyen pajzs nem viseli jól – biztos ujjak és ész nélkül száguldozva jó pár alkalommal meg fogunk halni. Az arcade mód mellett (amely hiba esetén mindössze a szint elejére tesz vissza) választhatjuk a rogue nehézséget is, ami csak a szakaszok végén, tehát öt pálya végeztével ment.



Mivel minden bekapott találat csökkenti az amúgy sem magas életerőnket, pajzsunk pedig nem sokáig véd, ez a lehetőség kizárólag azoknak ajánlott, akik szívesen végignézik újra meg újra az amúgy jópofa átvezetőket, és nem bánják, ha sokadszorra hallgatják meg a vicces dialógusokat. Nehézsége ellenére a GALAK-Z szórakoztató, látványos, a japán stílusú átvezetőkben mindenki folyamatosan beszél, némi szerencsével és türelemmel pedig a legelvetemültebb küldetés is megoldható, még ha nem is első nekifutásra. Mindenképpen figyelemreméltó darab.



HARD WEST

[IRTA **MIDNITE**] HALOTT EMBER VAGY. MIT KERESEL ITT, A VAD ÉS KIETLEN NYUGAT EGY OLYAN SZEGLETÉBEN, AHOL MEGFÉRNEK EGYMÁS MELLETT ÖRDÖGÖK ÉS COWBOYOK, PISZTOLYOK ÉS VARÁZSLATOK? BÚCSÚZZ EL A LELKEDTŐL, ÜDVÖZÖLLEK A POKOL WESTERNVÁLTOZATÁBAN!

A Halál lesz az egyetlen állandóan jelen levő társad, de a kénköves vadnyugaton ehhez muszáj hozzászokni. Nem csak leselkedik rád, hanem folyamatosan narrálja életed történéseit. Mikor találkozol a lánnyal, aki életed szerelme lesz, mikor banditák égetik fel az otthonodat, vagy amikor kiürül az utolsó aranybánya, ami családodat tartotta távol az éhínségtől – a Halál léleksimogató baritonján, tárgyilagosan kommentálja az eseményt. Jelenléte megszokott már az első pillanatoktól, s ez így van jól, hisz előbb-utóbb te is hazamész majd vele... Ám az elátkozott történet nem itt kezdődik, hanem egy, az aranyláz legforróbb csúcspontján beütő személyes tragédiával, amit nem e világi martalócok szabadítanak rád, s melyre egyetlen válaszod a bosszú lehet. Messzire nyúlik ez az út a pokolba, de jó szándék helyett pisztolypárbajokkal, démonokkal és a sötétség lakta kanyonok közt elvesztett illúziókkal van kikövezve.

Bár a legtöbb vélemény az XCOM-hoz hasonlítja a játékot, én ezt nem tenném: a körökre osztott harcrendszeren kívül kevés közös akad bennük. A Hard West sokkal inkább egy vadnyugati Diablo, ötvözve a Wasteland felülnézetes világtérképén való utazgatás lehetőségével, és a legegyedibb hangulattal, amit játék idén nyújtani tudott számomra. A program ugyanis megvalósította a „vadnyugati, természetfeletti, stratégiai horrorszerepjáték" eddig nem létező kategóriáját – igen, hülyeségnek hangzik, de ezt a zsánerbesorolást máris részeire bontom, megmagyarázva az össze nem illő szavak kerek egységét.

ADATOK

KIADÓ
Gambitious Digital Entertainment

FEJLESZTŐ
CreativeForge Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Desperado
2001 (NORDIC)

EGY MÁSIK HANYATLÓ NYUGAT

A harc egy magáért beszélő, körökre osztott, átgondolt stratégiát igénylő rendszer, viszont legalább egyszerű, akár az akasztófába vert szög. Bandánkban minden irányítható karakter kettő akcióponttal rendelkezik, amit mozgásra, lövésre vagy egy speckó képesség használatára költhetünk el. A bonyolultnak cseppet sem nevezhető, korabeli fegyverek igencsak hatékonyak, így érdemes fedezékbe bújni a démoni banditák elől. Főleg mert a vadnyugaton nem létezik sem elsősegély csomag, sem gyógyító varázsital – akit kábé kétszer eltalálnak, az távozik az örök vadászmezőkre, és onnantól kezdve eltűnik a rostából, hatlövetűs bandád pedig érezni fogja hiányát... Szóval az XCOM-mal begyakorolt, óvatosan taktikus megközelítés hasznodra válik majd. Egyedi fűszer ebben a jól bevált receptben az Életerő melletti másik fontos erőforrás, a Szerencse létezése, amiből ha sok van, csodával határos módon kikerülnek a golyók, viszont ha leüríted készleteidet, akkor még egy félvak csecsemő is fejbe fog találni a parittyájával. A Szerencse regenerálódását nem gyorsíthatod, de visszakapsz belőle egy adagot, ha „kisebb" szerencsétlenség ér (mondjuk térden lőnek a banditák), így ez egy abszolút random és szórakoztató eleme a lövöldözésnek.

A képességeket meg bónuszokat egy szimpla és könnyen érthető rendszer, a kártyalapok gyűjtése (és embereid közötti szétosztása) váltja ki. A viharvert pakli minden megszerzett lapja valamiféle átlagos vadnyugati extrát képvisel, mint a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

RICOCHET

Embereid egyik alapképessége, a „geller" arra jó, hogy a fedezékben levő ellenfeleket is el tudd találni egy kis trükkel. Mindössze valami fémes vagy kemény tárgyat kell találnod a közelükben, amiről le tud pattanni a golyó, majd aktiválni ezt a képességet, és megadni a röppályát. Sajnos nem sok ilyen alkalom adódik, de mikor véletlen épp alkalmas rá a terep, ne feledd el kihasználni, nagyon megéri!

KÁRTYÁK

Mielőtt belebonyolódsz bármilyen tűzharcba, ne felejtsd el szétosztani meglévő lapjaidat embereid között! Ehhez a kártyákat mutató menübe kell bemenned a küldetés indítása előtt, majd az üres slotokba húzni a lapokat a középen látható pakliból. Mivel egész tápos bónuszokra tehetsz szert a játék során, egy-egy jól kiosztott lap simán választóvonal lehet élet és halál között. Szóval csak óvatosan.

SZERENCSE

Figyelj a Szerencsédre! Mivel a maximumra feltöltött Szerencse mutató szinte kizárttá teszi, hogy embered megsérüljön a következő körben, érdemes az éppen legmázlistább karaktert küldeni előre, a többieket pedig fedezékben tartani. Persze a szerencse, mint tudjuk, forgandó, szóval hosszú távon nem számolhatsz vele, de némi taktikai előnyt jelenthet a nehéz helyzetekben.

A játék izometrikus kameranzéte a régi klasszikusokra hajaz, akárcsak a játékmenet, amit szokatlan, ritkán látott miliővel dobnak fel a fejlesztők.

démoni szupererő, a holtakon elkövethető kannibalizmus, vagy a falakon átrepülő aranylövedék használatának lehetősége.

ÖRDÖGÖT FESTENI A FALRA

Amikor épp nem hordók mögött bújkálva lövöldözöd halomra a kalapos démonhordákat, a játék bepillantást enged az átlag pisztolyforgató hétköznapjaiba, aki a sivár táj településeit és aranybányáit meglátogatva kereskedik, épít, bányászik, és a kaotikus nyugat számtalan fura figurájával elegyedik beszédbe. Itt senki sem normális vagy észrevétlen: a templomban természetfeletti erőkkel kokettáló pap imádkozik érted, összevart szemű vándorok árulnak különös tárgyakat a sivatag porában, és a bosszú felé vezető utadon te magad is egyre sötétebb, rémálmokból ismert erőkre teszel szert. Némi tőkével elkezdheted feltárni a táj rejtett aranykészleteit, drágább eszközökkel pedig akár vagyonra való aranyat is kiáshatsz... Vagy nem. Szerencséd bármikor elpártolhat tőled, garas és étel nélkül hagyva egész családodat a kegyetlen nyugaton. Itt minden nehéz, keserves és változó – a Hard West nevében is hordozza ezt az igazságot, s döntéseidnél figyelembe kell venned azt, hogy ahol beüthet a katasztrófa, ott jó eséllyel be is fog.

Kellemes meglepetés, hogy választásaid milyen alapvetően és véglegesen befolyásolják a kibontakozó küldetések menetét. Nehéz persze megmondani, mi a jó lépés: fizess a szerencsét hozó imádságért, vagy inkább bányádba fektesd a pénzt? Vedd fel a kesztyűt a banditák ellen, vagy hagyd veszni az egész mexikói falut? Írd alá a szerződést, amit a jól öltözött, kénkőszagú úriember ajánl fel, vagy tartsd meg törékeny lelkedet magadnak? Csupa nehéz kérdéssel szembesülsz két tűzharc között, a Halál pedig folyamatosan búgja észrevételeit a füledbe, miközben démonok léptei visszhangoznak a marhacsontvázakkal szegélyezett sivatag sziklái közt.

AKASZTÓFA ÉS VIRÁG

A játék Kickstarter projektként indult, ami mindig örvendetes jel, hisz a fejlesztő stúdió annyira közel pozicionálta célközönsége elvárásaihoz, amennyire ez lehetséges. Számomra a Hard West mégis egy félig beteljesületlen ígéret maradt, ami hátborzongatóan eklektikus hangulata és zseniális zenéje ellenére sem vonz minden este a monitor elé. Kifogásaim főleg a harcon túli játékmechanikával vannak, a viszonylag monoton térképen való kajtatással, a céltalan kereskedéssel és aranyásással, meg az egy kaptafára készült mellékszálakkal, amit a kizárólag szöveges narráció (sajnos a Halálnak nem volt ideje mindent hanggal rögzíteni) képtelen érdekesen tartani. És bár szíven üt majd első bajtársad halála, vagy legalábbis annak visszavonhatatlansága, a következő küldetésnél majd csatlakozik valaki más, hasonlóan átlagos arccal és névvel, s rájössz, hogy sem személyiségük, sem egyedi értékük nincs a melletted harcoló zsiványoknak.

> A VADNYUGAT TALÁLKOZÁSA A SÁTÁNIZMUSSAL ÉRDEKES EGYVELEGET SZÜL, DE NEM TÖKÉLETEST.

Ráadásul, amint jólesően elmerültél a természetfeletti vadnyugat történetének hangulatában, a játék ezt rögtön megakasztja egy túlzóan nehéz küldetéssel, ami közben természetesen nem lehet menteni, így sokadszorra is a legelejéről kell újrakezdened... Alapvetően semmi baj azzal, ha egy játék nehéz, de a Hard West annyira kevés magyarázatot vagy tutorialt kínál, hogy (főleg a kezdetekben) idegesítően sokszor buksz majd el, mire megtanulod, mit-hogyan érdemes csinálni. Szerencsére mikor már kitanultad a trükköket, s érzed a bosszúszomjas ritmust, életed is könnyebbé válik a pusztaságban. A Halál közben végig ott van, kommentál, emlékeztet állandó jelenlétére - ellenségeid és szeretteid pedig egyenként elmennek majd vele, míg végül senki más nem marad a sivatag közepén, csak te és egy füstölgő hatlövetű.

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad vagy AMD Athlon 64 X2 2,6 GHz, 4 GB RAM, DirectX 10 kompatibilis VGA, 6 GB HDD

Csodálatosan egyedi hangulatú, sötét kaland egy pokolbéli vadnyugaton, ami a Jagged Alliance örökségét eleveníti fel, bár nem hibátlanul.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Zenéjét és bátor, zsánereket keverő hangulatát kell kiemelnem. Harcmechanikája bevált receptet követ, ami hozza is az elvárt élményt.

KONTRA

A harcon kívüli részek még csiszolást igényeltek volna, s nagyban felelősek azért, hogy a játék monotonná válik néhány óra után.

75%

TEREPTÁRGYAK

Bár viszonylag kevés tárggyal tudsz a környezetedben interakcióba lépni, amelyekkel igen, azokkal bizony megéri babrálni. A kinyitható ládák tetejét felhajtva például sokkal jobb minőségű fedezéket alkothatsz magadnak, egy-egy zárba illő kulcs birtokában pedig némely ajtókat be tudsz úgy zárni, hogy az odabent ragadt banditák és ellenfelek többé nem jelentenek rád veszélyt.

CÉLKERESZTBEN

A Hard West ugyan cseppet sem a reális fizikát képviseli, könnyű benne az örök vadászmezőkre távozni, ha egy jól célzott golyó nyak felett talál el. Erre gondolj akkor, mikor ablakrácsok vagy alacsony fedezékek mögé próbálsz elbújni – ugyanis mindaddig, amíg te látod és célba tudod venni ellenfeled, addig ő is képes ugyanerre. És az ő golyói pont ugyanolyan halálosak is, szóval légy körültekintő!

FÉNY ÉS ÁRNYÉK

A napfény a barátod! Még a legokosabban rejtőzködő banditát is elárulják a hosszúra nyúló árnyékok, így ha elég mázlid volt napközben játszódó tűzharcba keveredni, akkor vess egy pillantást az épületek és a növényzet körüli talajra – ki fogod szúrni a rejtőzködő démonbanditákat. Sőt némely karakterek (és kártyalapok) extra erőt nyernek a nap sugaraiból, szóval figyelj erre, és ne tartsd őket árnyékban!

VILÁGTÉRKÉP

A Wasteland 2-ből ismerős világtérkép tele van szórva érdeklődésedre számot tartó helyekkel, ám ez csak az elsőre látható felszín, amit érdemes megkapargatni. Nyugodtan tégy kitérőket és felfedezőutakat a pusztának tűnő területek felé is, hiszen bizonyos rejtett lokációk csak akkor bukkannak fel, ha elég közel kerülsz hozzájuk. Vigyázz, a sivatag kellemes és aggasztó meglepetésekkel egyaránt tele van!

[IRTA CHRIS] **Öt hosszú év után végre megérkezett a Starcraft II történetét kerek egésszé formáló befejező rész, amelynek beszerzését annak is meg kell fontolnia, aki már rég MOBA-zik az RTS-ek helyett, vagy azt sem tudja, mit jelentenek ezek a rövidítések.**

A három részre szabdalt Starcraft II-t sokan még azelőtt meggyűlölték, mielőtt annak első fejezete megjelent volna. Ennek oka, hogy senkinek sem volt kedve éveket várni, hogy megismerje a történet végét, s arra, hogy egy egésznek hitt valamit darabokra szedve adagoljanak a számára úgy, mint amikor édesanyánk kockánként adta kezünkbe a csokit. De a 2010-ben megjelent Wings of Liberty gyorsan bebizonyította, hogy erről szó sincs. Az első rész története nemcsak hihetetlenül izgalmas, hanem komplett egész is volt, amelyet aztán a 2013-as Heart of the Swarm folytatott, követve az elődje által kitaposott utat. Közel két évet kellett várni, hogy befusson a harmadik, utolsó epizódis. Ez Legacy of the Void alcímen vált ismertté, és végre pontot tett egy hihetetlen hosszú dráma végére.

EN TARO, ARTANIS

A Legacy of the Void kétségtelenül a legkiforrottabb, legteljesebb része a Starcraft II-trilógiának. Egyszemélyes kampánya pontosan olyan fontos eleme a teljes csomagnak, mint a milliók által imádott többjátékos komponens.

A történet ezúttal a protoss faj köré épül, akiket alaposan megtépáztak az elmúlt évek. Folyamatos háborúban állnak a zergekkel, ők egyébként már elfoglalták Aiurt, a protossok szülőbolygóját is. És ha mindez nem lenne elég, feltűnik a színen Amon, egy félistenszerű teremtmény, aki képes átvenni az irányítást millionyi zerg, terran és protoss felett egyszerre. Ezzel a képességével pedig egy olyan sereget hoz létre, amit képtelenségnek tűnik megállítani. De természetesen mindig van egy apró fénysugár a sötét égbolton, egy reményteli szikra, ami erőt adhat a hősöknek egy újabb, végső ellenállásra. Ezt a kalandos utat kell most nekünk végigjárni Artanis, a protoss faj megmentőjének szemszögéből, aki rájön, hogyan is lehetne Amon hatalmát megdönteni. Célunk az lesz, hogy

bolygóról bolygóra, rendszerről rendszerre keressünk szövetségeseket ehhez a feladathoz, akikkel együtt szembeszállhatunk a pusztító erejű istenséggel.

A kampány nagyjából úgy épül fel, mint az előző két rész esetében. A sztori elején szert teszünk egy ősi űrhajóra, a Spear of Adunra, amelynek fedélzete otthonként és főhadiszállásként szolgál, tehát innen tervezhetjük meg minden egyes lépésünket Amon legyőzése felé. A hajón ezúttal is különféle társakkal beszélgethetünk (visszatérnek régi ismerősök és megismerünk egy rakás új szereplőt is), akiknek jelenléte nemcsak a sztorit bontja ki jobban, hanem a játékmenetet is érdekesebbé teszi. Egyes társaink ugyanis különféle bónuszokat nyújthatnak számunkra a küldetések során, ezeket kihasználva pedig jóval hatékonyabbak lehetünk lent, a bolygófelszíni harcmezőkön.

A rendszer az előző részekben látott elven működik, tehát az űrhajónk egyes területein igény szerint változtathatunk, fejleszthetünk. A War Council csarnokban az egységeinket alakíthatjuk át háromféle típus közül válogatva, más-más helyzetekben ideálissá téve őket. A sima Stalkerből például készíthetünk

ADATOK

KIADÓ **Blizzard**
FEJLESZTŐ **Blizzard**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Starcraft II: Wings of Liberty 2010 (BLIZZARD)
Starcraft II: Heart of the Swarm 2013 (BLIZZARD)

Dragoont, ami strapabíróbb, de nem tud teleportálni. A Dark Templarokat pedig átalakíthatjuk Avengerekké, akik halálukkor visszatérnek ahhoz a templomhoz, ahol születtek. Ebben a helységben 10 egységet variálhatunk háromféleképpen, aminek köszönhetően egyrészt alaposan megnő a sztoriküldetések újrajátszhatósági értéke, másrészt pedig mindvégig változatos marad a harcmodor. A Spear of Adun egy másik helységében, a Solar

és a Heart of the Swarm küldetéseit. A játékmenet viszont ezúttal is kiváló, a Blizzardot ismerve nem is vártunk kevesebbet. És persze a tálalásról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A grafika döbbenetesen szép, s annak ellenére, hogy mára egy kicsit kopottasnak fog tűnni egy-két filmrészlet (elmosódott textúrák a szereplőkön, csúnya élsimítás, alacsony poligonszám), még így is szemkápráztató az összhatás.

Miután közel 20 órát ölünk a sztoriba, rájövünk, hogy a többjátékos módba bele sem néztünk.

Core-ban további finomhangolásokat végezhetünk, de ezek már nem seregünk szintjén, hanem globálisan nyújtanak nekünk hasznos extrákat. Itt úgynevezett solariumból gazdálkodhatjuk ki magunknak, hogy milyen bónuszokat nyújtson az űrhajónk az egyes bevetéseken. A kellő mennyiségű solariumot a küldetések alkalmával gyűjtögethetjük be oly módon, hogy elvégezzük a felbukkanó bónuszfeladatokat is.

A befolyt erőforrást aztán a Solar Coreban oszthatjuk szét az űrhajó alrendszeri közt. Itt találhatunk aktív és passzív jutalmakat is: például termelőegységek nélkül bányászhatunk gázt a bolygókon (ez állandó, tehát passzív tulajdonság), vagy tüzérségi csapást kérhetünk az egyes területekre (ennél aktívabbak aligha lehetnénk). Hat oszlopban találunk háromsornyi opciót, ahol beállíthatjuk, milyen extra segítségeket kívánunk magunkkal vinni a bevetésekre. Ugyanitt akad három csúszka is, ezekkel az építési időt, a pajzsok regenerációját és kezdő nyersanyagkészleteinket szabályozhatjuk.

Maga a sztori egyébként közel 20 óranyi küldetést tartalmaz, ezek ezúttal is rendkívül változatosak és izgalmasak. Bár mostanra azért érezni lehetett a játékon, hogy az előző részekben már elfüstöltek minden puskaport a készítők, így tehát túl sok meglepetésre ne számítson az, aki már végigtolta a Wings of Liberty

Az átvezető jelenetek nagy része a játék motorjával készült, ám ennek ellenére rendkívül igényesek, a hangok pedig ezúttal is hozzák a szokásos minőséget.

YOU HAVE NOT ENOUGH MINERALS

De a Legacy of the Voidnak természetesen csak egy szeletét képezi a kampány. Ezenkívül ott a jó öreg többjátékos (multiplayer) komponens, ami ezúttal is alaposan átalakult az előző részhez képest, felrázva és meglepve mezei rajongókat és a profi esportolókat egyaránt. Az első és talán legfontosabb változása a multiban az Archon játékmód, amit a készítők az 1v1 és a 2v2 játékmódok közé ékeltek be, teljesen új színnel bővítve a

hagyományos felállásokat. Az Archon mód érdekessége az, hogy bár négy játékos játszik egyszerre, csak egy-egy sereget irányítanak, tehát kooperatívan vezérlik az egységeket. Foghatjuk egy barátunkat, és leülhetünk vele játszani úgy, hogy az egyikünk terelgeti a seregeket, míg másikunk a gazdasággal foglalkozik, ezen belül a gyártással és a termeléssel.

Ez a két feladatkör eléggé leterhelő lehet egyetlen játékos számára. Ezért van, hogy amikor profi esportolók kezét nézzük egy Starcraft II meccs alatt, akkor szinte csak egy elmosódott pacát látunk a billentyűzet felett (nem ritka a 150-200 művelet/perc kiadása sem). Az Archon mód tehát megosztja a multiban ránk váró

Nova: Covert Ops

Aggódtunk a Starcraft II jövőjét illetően: vajon meddig lesz képes életben maradni a MOBA-k térhódítása mellett? Jó hír, hogy az egyszemélyes kampány kedvelőinek hamarosan újra lehetőségük lesz elővenni a játékot, hiszen érkezik hozzá a Nova: Covert Ops nevű DLC-csomag, amelyet 3 részre szabdalva nyújtanak majd át a készítők. Mindegyik fejezetben három küldetést kapunk, amelyekben kedvenc hősnőnk, Nova lesz a reflektorfényben. A megjelenésre 2016 tavaszáig kell várnunk, viszont egyetlen dolog nem világos még ezzel a csomaggal kapcsolatban, az pedig az ár. Még azt sem tudni, hogy ingyenes vagy fizetős tartalomról van e szó, ha pedig fizetős, mennyibe fog kerülni. Pletykák szerint 10 dolláros (kb. 3000 forintos) árazásra kell számítani, de konkrétumot még nem tudunk mondani.

feladatokat, igaz, ehhez tökéletes összhang szükséges. A rendszer arra is jó lehet, hogy a segítségével kezdő játékosokat vonzzunk be a Starcraft II világába, megmutatva nekik, hogyan is működnek itt a dolgok, egyben bebizonyítva számukra, hogy nem is olyan ördögtől való játék ez.

Az új játékmód mellett számtalan egyéb multis változást hozott még a kiegészítő. Egyeseket látva bizony még a legnagyobb fanatikusok is csak kíváncsian pislogtak, azt kérdezve, hogy ez most hogyan is fog működni a későbbiekben. Először is mindhárom faj kapott 2 új egységet, ezek pedig alaposan megváltoztatták az erőviszonyokat a játékban. A protossokhoz érkezett az Adept és a Distruptor, a terranokhoz a Cyclone és a Libarator, a zergekhez pedig a Ravager és a Lurker – a nevek mögött komoly, játékegyensúlyt megzavaró egységek rejlenek.

De ezek az újdonságok is csupán nüánsznyi apróságnak tűnnek ahhoz az átalakításhoz képest, amivel a multis mérkőzések startját illették. Mostantól nem 6, hanem 12 gyártóegységgel indul minden faj, valamint csökkentették a bázisokon lévő nyersanyagok mennyiségét is. E két változásnak az lett a következménye, hogy a mérkőzések még gyorsabbak, még pergősebbek lettek, és eltűnt az az apró holtidő is, ami korábban a meccsek kezdetét jellemezte. Valamint ezzel a húzással rákényszerítettek minden online játékost, hogy ahelyett, hogy bezárkóznak bázisaikra és tömeggyártásba kezdenek, terjeszkedjenek tovább a külső régiókra, kitolva ezzel hadseregüket a nyílt terepre.

Ezenkívül minden faj átesett egy-két kisebb-nagyobb átalakításon, hogy az előbb említett helyzet során fellépő erőviszonyokat egyensúlyban tarthassák. A protossok például átmenetileg védelmi épületté alakíthatják pylonjaikat, meggátolva így, hogy ideje korán lerohanják őket. A zergek pedig több lárvával indulnak, amivel gyorsabban, hatékonyabban szaporodhatnak. Egyedül a terranok esetében nem történt látványos változás: a dropshipek úgy is felszedhetik és letehetik a tankokat, hogy azok siege-módban maradnak mindvégig – nagyjából ennyi, hurrá.

Starcraft II cuccok karácsonyra

Van ismerősöd, aki szereti a Starcraft II-t, de nem tudod, mit vegyél neki karácsonyra? Akkor engedd meg, hogy két internetcímet ajánljunk figyelmedbe, ahonnan remek pólókat és egyéb SC2-es árukat rendelhetsz neki! Az egyik a J!NX, ahonnan nemcsak király pólókat, de kulcstartókat és egyéb nyalánkságokat is beszerezhettek. A másik az ESL Gaming weboldala (shop.eslgaming.com), akiknél a SC2 pólók fantasztikusan néznek ki. Nézzetek szét, hátha valami megtetszik nektek!

Tudom, hogy ezt most sok laikus nem érti, de higgyétek el, mindez hihetetlen nagy változás a játék életében! És akkor az olyan apróságokról még nem is beszéltünk, mint hogy mely egységek kerültek ki teljesen a képből, vagy hogy XY szörnyike most 250 helyett 230-at sebez, cserébe nagyobb lett a splash damage.

BARÁTOM VAGY? ÖLJÜNK ZERGET!

A kompetitív multi mellett kaptunk egy profin összerakott kooperatív játékmódot is, amelyben az Archon móddal ellentétben már csak kizárólag a mesterséges intelligencia ellen játszhatunk. Hatalmas és fontos különbség a többi opcióhoz képest, hogy nem hagyományos multiplayer meccsekről van szó, hanem előre generált, úgynevezett célközpontú küldetésekről, amelyek keretében a barátainkkal karöltve kell valamilyen feladatot teljesítenünk. Itt olyan missziók jönnek szóba, mint védjünk meg egy templomot,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VÁGJ BELE!

Tippjeinket kizárólag többszereplős játékhoz adjuk, a program többi részével valószínűleg hibátlanul elboldogultok. Lássuk az elsőt: ne félj belevágni! A Starcraft II multija kicsit elrettentő lehet, hiszen nagyon gyors, sok a profi játékos, és ha nem ad túl sok sikerélményt, elmegy tőle az ember kedve. Ne add fel az első kudarc után! Játszd le a besoroló mérkőzéseket, utána már minden sokkal könnyebb lesz.

MÁS MEGKÖZELÍTÉS

Mielőtt belevágsz a multiba, azt azért fontos tudnod, hogy kampány során felhalmozott tudásod és tapasztalatod itt nem sokat ér. A multi jóval hektikusabb, pergősebb, izzasztóbb, mint a kampány. Itt fel kell készülni a korai támadásra, fontos a felderítés, és hogy mindig időben reagálj arra, amit az ellenfelednél látsz. Ez persze csak sok-sok gyakorlással fog menni, de ne aggódj, hamar beletanulsz!

NYERSANYAGKEZELÉS

A játékban két fő nyersanyagforrásunk van, melyek esetében mindig tisztában kell lennünk azzal, hogy a később melyikből mennyire lesz szükségünk. Egyes egységek sok vespene gázba kerülnek, ezért ha ilyeneket akarunk építeni, időben készüljünk fel a kitermelésre. Akkor jó a termelés, ha a készleteink alacsonyak, ugyanis minél jobban égetjük el azokat, annál gyorsabban készül a sereg.

A látvány a hatalmas harcok közben is fantasztikus, talán csak az átvezetők minőségébe köthetünk bele, de ilyen tartalom mellett az is felesleges.

amit négy irányból támadhatnak, vagy álljuk útját pár menekülő űrhajóknak, miközben a pálya egyes pontjairól igyekeznek elérni a másikba.

A kooperatív mód fontos különlegessége a hősök szerepeltetése: a kooperatív meccsek során minden játékos egy-egy hőst alakít, akinek egyrészt speciális arzenálja van (nem olyan egységekkel indulnak, mint a hagyományos multiban), másrészt különféle extra képességekkel rendelkeznek.

A zergekhez tartozó Zagara például egy gubóból kel ki a meccs 5. percét követően – ő egy igen erős karakter, robbanó egységeket ereget, ennek megfelelően játsszunk vele. Aztán ott van a protoss Artanis, aki már nem a hadszíntéren képviselteti magát, hanem a Spear of Adun fedélzetéről támogatja a játékost különféle tüzérségi csapásokkal és egyéb extrákkal. Az itt szerzett tapasztalati pontoknak köszönhetően aztán hőseink szintet lépnek, és új képességekre tesznek szert, amitől ez az egész kooperatív dolog rendkívül érdekessé, addiktívvá válik. Összesen 2-2 hős van fajonként, összesen tehát 6, unatkozni biztosan nem fogunk.

A BLIZZARD TÉNYLEG SOHA NEM TUD HIBÁZNI?

A Legacy of the Void mondhatni hozta a tőle elvárható színvonalat. A kampány ezúttal is rendkívül izgalmas, változatos és lerakhatatlan, tehát olyan, mint amit az előző fejezetekben láttunk. Ha nagyon kötekedni akarnánk, csakis a technikai értelemben vett grafika miatt fintoroghatunnk, ez azonban szőrszálhasogatás volna a részünkről.

A multiplayer módot érintő változásoknak eleinte nem annyira tudunk örülni, hiszen ezeknek köszönhetően csatározástól, akik mindenféle rossz tapasztalattól mentesen, épp csak most akarták próbára tenni magukat a Starcraft II internetes forgatagában.

Az Archon módot látva viszont már kezdenek értelmet nyerni a multit érintő változások. Itt már nem olyan vészes a sebesség, hiszen ketten több dologra

A kooperatív mód a hősökkel igazán különleges és izgalmas élményt kínál a játék során.

a játék még tempósabb lett – olyannyira, hogy azt már nagyon nehéz követni egy hétköznapi játékosnak. Rendben van, hogy a készítők szerették volna a meccsek elején lévő holtidőt kiszippantani a programból, de ennek eredményeképp még annak a kevés embernek is elveszik a kedvét az online képesek figyelni egy csapatban, csak ugye ez is egy olyan játékmód, amely képes kihozni az állatot a legjobb barátokból is. A kooperatív mód pedig tényleg elképesztően jól sikerült, remekül kiegészíti a világ legjobb valós idejű stratégiáját, amit ezek után tényleg csak ajánlani tudunk mindenkinek.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD Athlon 64 X2 5600, 2 GB RAM, GeForce 7600 vagy Radeon HD 2600XT VGA, 25 GB HDD

Hibátlan befejezése egy hosszú és remek történetnek, amit egy tökéletesre csiszolt multival fejeltek meg. Hiányozni fog nekünk ez a világ.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A kampány ezúttal is hihetetlenül hangulatos és izgalmas, tökéletes befejezése ennek a hosszú történetnek. Izgalmas multi, szuper kooperatív mód.

KONTRA

A látványba belelehet kötni, de az összhatást tekintve nem érdemes. Az új multis tempó viszont sok lehet egyesek számára.

90%

A TUDÁS HATALOM

Már röviden kitértünk rá, milyen fontos a jó felderítés, de most akkor mondjuk el még egyszer: megfelelő tudás birtokában mérkőzéseket nyerhetünk meg. Ha azt látod, hogy az ellenfeled elkezdett zerglingeket és apróbb egységeket felhalmozni, készíts 5-6 Colossust, és már nyerted is a meccset. A mérkőzés minden fázisában érdemes felderítőket küldeni az ellenfélhez, hogy tudjuk, mire kell reagálnunk.

COUNTEREZÉS

Minden a játékban megtalálható egységnek létezik egy úgynevezett counterje, aki ideálissá teszi azt az adott egységgel szembeni harcra. Hogy melyik egység melyik ellen hatékony, azt bizony nem árt megtanulni, de szerencsére nincs olyan sok, hogy ez komoly problémát okozzon. Tudnunk kell, hogy a marine-ok fölé nem repülhetünk be csak úgy, vagy hogy egy seregben mik a legértékesebb célpontok, amiket érdemes gyorsan kiiktatni.

ZAKLATÁSSAL GYŐZVE

Seregünk felépítése mellett gondoskodnunk kell arról is, hogy ellenfelünk ne építkezzen úgy, ahogy ő azt elképzeli. Minden terjeszkedését, minden termelését szabotálnunk kell, ezért érdemes pár olyan egységet készíteni, akikkel ezt a műveletet végezhetjük. Kerüljünk a bázisaik oldalába vagy háta mögé, célozzuk meg a termelőiket és iktassuk ki őket. Ezzel rengeteg problémát okozhatunk.

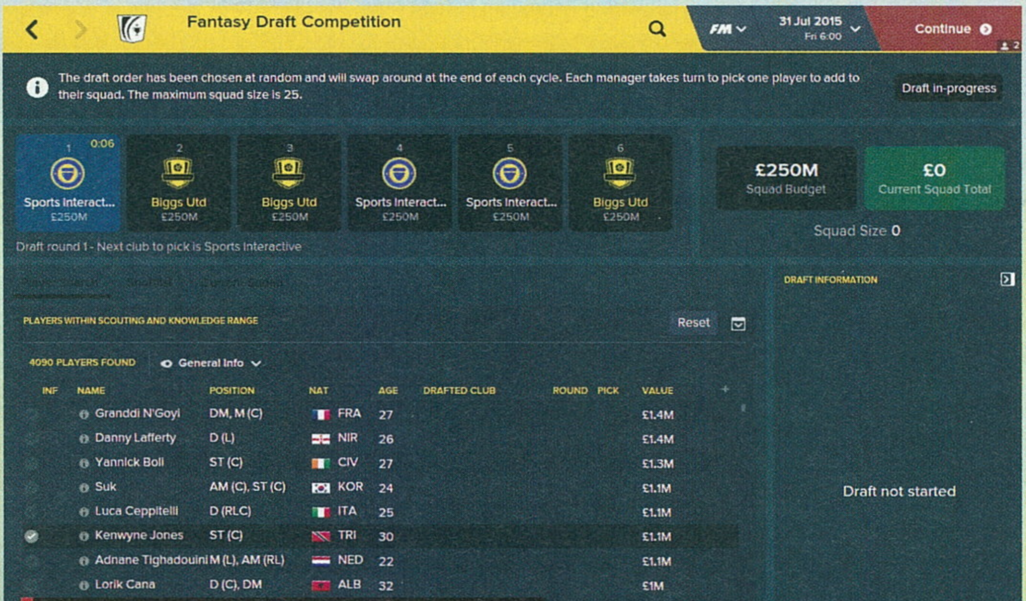
TANULJ GÉPELNI!

A gyorsbillentyűk használata rendkívül fontos egy olyan gyors játék esetében, mint a Starcraft II. Itt tényleg minden másodperc számít, ezért aztán már az elején érdemes ránevelni magunkat arra, hogy áttérjünk az egeres gyártásról a billentyűzetesre, azaz használjunk olyan sok gyorsbillentyűt, amennyit csak tudunk. Érezhető lesz a változás már az elején is, amint beidegződik pár alapparancs.

[ÍRTA MO]

A TAVALYI FOOTBALL MANAGER TESZTÜNKET ANNAK REMÉNYÉBEN ZÁRTUK, HOGY TALÁN IDÉN MEGLEPNEK MINKET AZ SI GAMES FEJLESZTŐI, ÉS VALAMI OLYANNAL RUKKOLNAK ELŐ, AMIVEL ÚJRA VISSZAÁLLÍTHATJÁK A SOROZAT MEGKOPOTT FÉNYÉT. VAJON SIKERÜLT MINDEZ?

Nehéz volna megmondani, hogy az SI Games fejlesztői mivel tehetnék még jobbá évről évre megjelenő portékájukat, hiszen a FM-sorozat jó ideje az egyik legkomplexebb menedzserélményt nyújtja a videojátékos piacon már-már átláthatatlan mennyiségű opciójával, és elképesztő méretű és részletességű adatbázisával. Titokban azonban sokan reménykedtek abban, hogy az FM 2016-tal végre valami váratlant is húz majd a csapat, amit látva ismét jó kedvvel inthetünk búcsút munkának, családnak, barátoknak, hogy hónapokra elmerüljünk a statisztikai adatlapok böngészésében, és az őrült meccstaktikák kiagyalásában. Nos, ez végül nem így lett, de azért jó pár változtatással és újítással készültek az idei szezonra a fejlesztők.

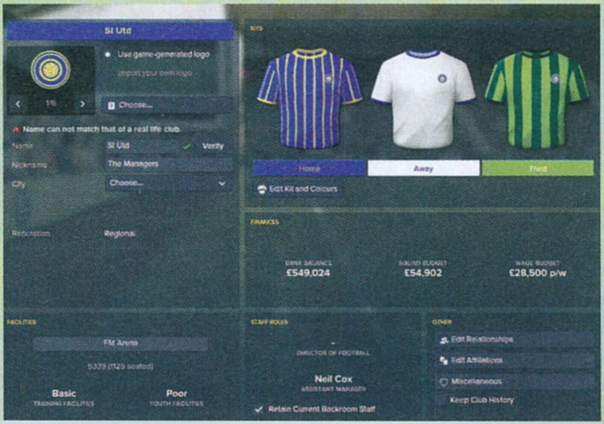


Miközben most már táblagépeken is beszállhatunk a meccsekbe, még a taktika és pontrúgás-szerkesztő is komolyan megújult.

MENEDZSEREK A BUSZON

A programot elindítva azonnal szembesülünk az FM 2016 fejlesztéseinek java részével, hiszen a különböző játékmódokat felsoroló kezdőképernyőn több szembetűnő újdonság is helyet kapott. Az összes funkcióval felvértezett teljes karrier, valamint az évek óta ugyanazon kihívásokat kínáló Challenge opció mellett természetesen most is megtaláljuk a gyorsabb, pörgősebb, ugyanakkor kevesebb funkciót felvonultató klasszikus játékmódot – igaz, most már Touch néven kell keresnünk a menüpontok között. A variálás oka nem más, minthogy az itt indított karriereket a játék hasonló néven futó, tabletekre optimalizált és önállóan kapható verziójával is elindíthatjuk majd a felhős cross-save funkciónak köszönhetően (és vice versa). De persze majd csak akkor, ha a Football Manager Touch végre megjelenik az év vége felé. A névváltást leszámítva ugyanazt kapjuk, mint tavaly, így a játékkal most ismerkedőknek, illetőleg az idő szűkében levőknek továbbra is remek választás lehet ez az opció, a régi motorosok azonban biztosan hiányolnának belőle néhány fontos elemet.

Nagy kérdőjel az egyik legtöbbet emlegetett idei újdonság, az online Fantasy Draft játékmód megjelenése. Ebben más játékosokkal együtt indíthatunk internetes megmérettetéseket, aminek érdekességét az adja, hogy minden résztvevőnek ugyanakkora pénzösszeg áll a rendelkezésére, hogy összeállítsa világverő csapatát. A felhasználók többkörös draft során válogathatják össze gárdáikat, méghozzá adott mennyiségű futballista közül, majd kupákban, bajnokságokban, esetleg egymás ellenni párharcokban mérkőzhetnek meg. Szép dolog, hogy az SI Games nyit a multiplayer lehetőségek felé, és tulajdonképpen a funkció maga jól működik, pláne ha van néhány hasonlóan megszállott ismerősünk. Ugyanakkor az FM alapvetően magányos kaland, sokkal nagyobb örömet okoz benne egy harmadosztályú csapat stabil első osztályú gárdává



ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
SI Games

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Football Manager 2015
2014 (SEGA)

Club Manager 2016
2015 (2TAINMENT)

polírozása, vagy egy tehetséges ifi befuttatása, mint ha megnyernénk egy pár meccses sorozatot. Arról már nem is szólva, hogy a fantázia bajnokságok és a pár kattintással létrehozott álomcsapatok kevésbé lesznek vonzóak a mind realisztikusabb játékmenetre, valós licencekre, és élethű futballszituációkra vágyó virtuális menedzserek és a szakmát csak tanulók számára.

A csak offline elérhető Create-a-Club lehetőség ennél sokkal izgalmasabbnak tűnik, habár az igazsághoz hozzátartozik, hogy az FM adatbázis-szerkesztőjét használók számára nem jelent majd különösebb újdonságot a dolog. A Create-a-Club lényege, hogy egy egyszerű grafikus felületen az általunk kiválasztott klubot minden porcikájában átalakíthatjuk saját ízlésük szerint. Összeállíthatjuk a mezeket, megtervezhetjük a logót, kialakíthatjuk a szakmai stábot, belenyúlhatunk a klub történelmébe, sőt bármelyik sztárjátékost áthelyezhetjük a keretünkbe, ha azt a klub anyagi helyzete megengedi.

Merthogy a pénzügyekhez és a stadionhoz nem férünk hozzá, és persze az

TIPPEK, TRÜKKÖK

TÁMASZKODJ FIATALOKRA!

Ha van néhány tehetséges ifjonc a keretedben, akkor előbb mindenképp a fizikai tulajdonságaik fejlesztésére helyezd a hangsúlyt, majd pedig taníttasd őket idősebb játékosokkal, hogy a technikai tudásuk is pallérozódjon. Eközben igyekezz minél több játéklehetőséget biztosítani nekik a felnőtt csapatban, így a mentális értékeik gyorsan fejlődnek majd, és nem mellesleg az ázsiójuk is alaposan megnő.

MEGÉRI ELEMEZNI

A mérkőzések történéseit statisztikákba foglaló Prozone rengeteg új aspektussal bővült, és megéri átböngészni ezeket még akkor is, ha a program nem magyarázza el pontosan vereségünk vagy győzelmünk okait a számok nyelvén. Némi böngészéssel azonban biztosan rábukkanunk majd, hogy melyik játékosunkon ment el a legtöbb átadás, hol vezettük a legveszélyesebb támadásunkat, vagy volt-e gond a futómennyiséggel.

ÉLJEN A VÁLTOZATOSSÁG!

Ne ragaszkodjunk egy adott hadrendhez az egész szezon során, sőt törekedjünk arra, hogy a játékosainkat minél több taktikai felállással megismertessük, hogy szorult vagy váratlan helyzetben is képesek legyünk vésztervvel előrukkolni. Éppen emiatt fontos a futballisták egyéni képzése is, hiszen a több poszton bevethető labdarúgókkal könnyebben variálhatjuk a taktikánkat, de ne hanyagoljuk el az egyes mérkőzésekre való felkészülési edzéseket sem.

HA KELL NÉMI EXTRA

A Create-a-Club játékmódban az átalakításra kiválasztott klub anyagi helyzetét nem befolyásolhatjuk, ami főként az alacsonyabb osztályokban játszó egyesületek esetén sajnálatos, azonban egy kis extra segítséget így is igénybe vehetünk. Tehetős anyaegyesületet választva ugyanis meghatározhatjuk, hogy éves szinten milyen összeggel támogassák klubunkat, és könnyebben kölcsönözhetünk tőlük ügyes játékosokat, hogy ne pazaroljuk szűkös forrásainkat.

PONTOS PONTRÚGÁSOK

Nem csak az új grafikus megjelenítés miatt érdemes gyakran felkutatni az új pontrúgás szerkesztőt, hanem azért is, mert még egy kevésbé ügyes labdarúgókkal bíró csapatnak is kiemelten fontos fegyverei lehetnek a hatékonyan elvégzett szögletek és szabadrúgások. A jó szöget már fél gól – tartja a mondás, ezt pedig precízen megtervezett helyezkedéssel valóban el is érhetjük a pályán, ami létfontosságú pontok megszerzését eredményezheti.

ISMERD MEG STÁBODAT!

A megfelelő labdarúgók igazolása és a nyerő taktika kiötlése mellett legfontosabb teendőnk a hozzáértő szakmai stáb kialakítása, hogy elképzeléseinket meg is valósíthassuk a pályán. Az átalakított Staff menüpontban immár sokkal átláthatóbban, funkciók szerint elkülönítve láthatjuk a klub alkalmazottait, és azt, hogy milyen további edzők, megfigyelők, szakértők igazolására van szükségünk, hogy felvehessük a versenyt a riválisainkkal.

ÖLTÖZŐI HANGULAT

A játékosokkal való beszélgetések és a lelkesítő edzői beszédek elképesztően fontosak a programban, akár vesztes meccseket is megfordíthatunk egy hatásos öltözői monológgal. Minden egyes játékosunk személyiségjegyeivel tisztában kell lennünk, hogy a megfelelő hangnemet üssünk meg ilyenkor, ugyanakkor nagyon fontos a következetesség is, hiszen ha túl gyakran váltogatjuk véleményünket, akkor a játékosok belénk vetett hite gyorsan odavész.

európai kupaszereplést sem intézhetjük el pár kattintással. Ezt leszámítva azonban egy régi hiányosságát pótolta ezzel az SI, végre sokkal kényelmesebben és egyszerűbben építhetjük fel a saját klubunkat, mint eddig bármikor.

RUTINMUNKA

A játékmódok terén tehát jócskán hozott újdonságokat az FM, a játékmenetre azonban ez már nem teljesen igaz. Az egyik fennhangon hirdetett funkció, saját fizimiskánk megalkotása például teljesen felesleges, ráadásul sikerült nagyon kezdetleges technikával sikerült megoldani. Az így létrehozott karakterek jó, ha emberi lényre emlékeztetnek, rejtő menüpont szuperül fest. Minden utasítás, beállítás vizuálisan jelenik meg rajta szimpla szöveges feliratok helyet, így sokkal könnyebb átlátni, hogy taktikánk valójában miként ölt testet a taktikánk a pályán. A rendszer persze segít, kijelzi az egymásnak ellentmondó utasításokat, de hogy a tervünk és a futballisták szerepkörei illeszkednek-e egymáshoz, azt nekünk kell megítélnünk, ahogyan azt is, hogy melyik posztra kit választunk a keretünkből, és milyen egyéni utasításokkal látjuk el.

A pontrúgások beállítása hasonlóan látványos lett, így jobban látható, ki hová helyezkedik egy-egy szöglet vagy

A PROGRAM, AHOL AZ ÖLTÖZŐI NAGYMONOLÓG IS SORSDÖNTŐ LEHET A JÁTÉKOSOK KONDIJA MELLETT.

de igazából mindegy is, hiszen a 3D-s meccsnézetben a pálya szélén rohangáló alteregónkkal nem sokakat foglalkozunk majd a mérkőzések hevében.

Ha avatárunk lelombozó kialakításán túl vagyunk máris a kicsit átpofozott menürendszerben találjuk magunkat, ami valamivel szebb és összeszedettebb lett a tavalyinál. A legjobban a szakmai stábunk áttekintésére szolgáló Staff menüpont átalakítása sikerült, az új képernyőn villámgyorsan megkapjuk a szükséges információkat, funkciók szerint szétbontva láthatjuk, hogy kik és milyen pozícióban állnak alkalmazásban a klubnál, és persze azt is, hogy hány új szakember felvételére van lehetőség. Sőt mostantól az edzők esetében is létrehozhatunk listákat, így folyamatosan nyomon követhetjük a kiszemeltek sorsának alakulását.

Ha a stábot rendbe tettük, mehetünk is megtervezni a legyőzhetetlen taktikáét, ahol ismerős látvány fogad majd minket, hiszen maga az alapképernyő nem sokat változott, ellenben a csapatinstrukciókat szabadrúgásvariáció esetén. Ezeket végül a meccseken láthatjuk viszontlátjuk, lévén a meccsmotor és a még mindig kissé fapados 3D-s megjelenítés is rendben teszi a dolgát. Előbbi kevesebb lehetetlen vereséget, irreális győzelmet, és sérüléshullámot generál, utóbbi pedig gazdagabb és finomabb animációkkal igyekszik életre hívni az elképzeléseinket.

Ezeken kívül is egy rakás apróséggal bővült a program. Menedzserként például megvétózhatjuk a sztárjátékosunk eladásáról szóló elnöki döntést. A futballisták cserét kérnek, ha megsérültek a meccsen. Több és gyorsabban feldolgozható információt kapunk a híreink között, és bővült a ProZone statisztikai gyűjtemény. Az SI tehát igazán nagy volumenű fejlesztés híján is elérte, hogy a rajongók önként és dalolva csengessék ki az FM 2016 vételárát. Az újoncok pedig a piacon fellelhető legjobb futballmenedzser-játékot kapják meg a pénzükért. Úgy tűnik, mindenki jól járt, ám a régóta várt nagy dobás ezúttal is elmaradt. De így legalább reménykedhetünk továbbra is, hogy majd talán jövőre…

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce FX 5900 Ultra / Radeon 9800 Pro / Intel GMA X3100 VGA, 3 GB HDD

A szokásos magasszínvonalú menedzserjáték, több hasznos és érdekes újítással felvértezve, amelyek közül azonban egyik sem igazán nagy jelentőségű. Rajongóknak biztos vétel, de rosszul senki sem jár vele.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Új off- és online játékmódok, táblagépeken is tovább játszható mentett állások, megújult taktika és pontrúgásszerkesztő, egyenletesebben teljesítő meccsmotor.

KONTRA

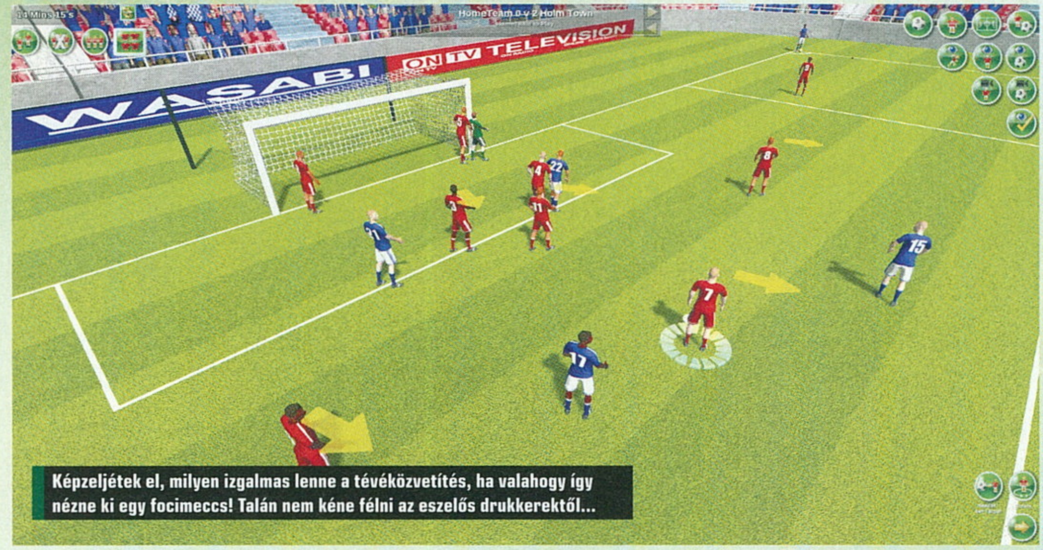
A karakterszerkesztő pocsék és teljesen felesleges, a 3D-s meccsnézet még mindig nem az igazi, a nagy horderejű reformok pedig egyre inkább hiányoznak a sorozat életéből.

92%

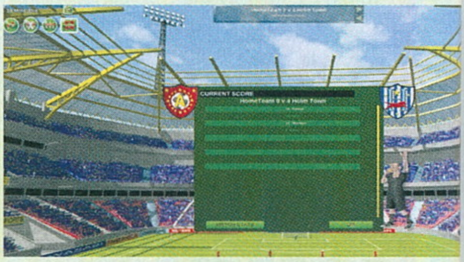
TACTICAL SOCCER
THE NEW SEASON

[ÍRTA **MO**]

Focis játékot vegyíteni a valósidejű stratéga műfajával? Miért ne? Pár órát eltöltve a Tactical Soccer: The New Season mellett azonban inkább azt a kérdést fogjuk feltenni újra és újra, hogy „Miért?”.



Képzeljétek el, milyen izgalmas lenne a tévéközvetítés, ha valahogy így nézne ki egy focimeccs! Talán nem kéne félni az eszelős drukkerektől...



A virtuális futball piacára nehéz betörni, hiszen a játék akciódús részét kedvelőknek ott a FIFA és a PES, míg a Football Manager-sorozat a menedzseri vénával megáldott játékosok igényeit elégíti ki minden téren. A nagyok közé szinte képtelenség beférni a megszokott receptúrával, ezért is tűnhet első blikkre életképes vállalkozásnak Edward Grabowski és Gary Ward projektje, a Tactical Soccer: The New Season, hiszen a labdarúgást teljesen új oldaláról közelíti meg a 3D-s megjelenítést a körökre osztott stratégiával keverő alkotás. A kiváló ötlet (mely 2002-ben, egy böngészőben játszható program formájában már materializálódott egyszer) azonban nem párosult ehhez fogható megvalósítással, ami kiváltképp azért bosszantó, mert a játékon érezni, hogy kisülhetett volna belőle akár valami nagyszerű dolog is.

ELŐ A FARBÁVAL!

A Tactical Soccer lényege, hogy csapatunk minden egyes játékosát mi irányítjuk a játéktéren, és körökre osztva határozhatjuk meg, hogy melyik labdarúgónk pontosan mit csináljon, hova fusson, miként helyezkedjen, illetőleg ha a labda nála van, akkor passzoljon, lőjön, fejeljen, vagy netán próbáljon vele megiramodni. Persze figyelembe kell vennünk, hogy a focisták egy fordulón belül csak bizonyos távolságra jutnak el, a passzoknak és lövéseknek pedig nemcsak az irányát, hanem a magasságát, az erejét és az ívét is meghatározhatjuk. Amikor végeztünk minden beállítással, játékosaink végrehajtják az utasításokat, majd az ellenfél következik, aki ellenlépésekkel reagál tetteinkre. Ez eddig jól hangzik, ám a megvalósítás sajnos több sebből is vérzik. Egyrészt az irányítás a maga egyszerűségében is nehézkes, a játékosokat a képernyő jobb oldalán megjelenő ikonokra kattintva, illetőleg az egér gombjaival instruálhatjuk, de a folytonos jóváhagyási kötelezettségek miatt sokszor szembesülünk majd azzal, hogy a tökéletesen beállított passzunk vagy mozgásutasításunk elveszett a játéktér egy másik pontjára kattintva.

Ez tehát nem működik teljesen jól, de sajnos sokszor hiába is kapnánk el a tökéletes beállításokat, mert a program bizonyos részei esetlegesek, és kizárólag a szerencsén múlik, hogy a pálya történései számunkra kedvezően alakulnak-e. Ilyen példának okáért a szerelés, ami nem kapott külön gombot, csak rá kell irányítanunk a focistánkat az ellenfélre, aki ha odaért, akkor vagy megszerzi a labdát, vagy nem. Védőként sem egyszerűbb a helyzetünk, hiszen nem tudjuk óvni a játékszert, ha pedig Fortuna úgy dönt, akkor a ránk rontó védő úgyis elveszi tőlünk a bőrgolyót. Nem sokkal fényesebb a helyzet a lövések és a passzok esetében sem, a labda – főként a hosszabb indítások esetében – gyakran nem ott landol, ahová szántuk, és ha mégis, akkor csatárunk még mindig hibázhat az átvétellel.

ÖTLET – MEGVALÓSÍTÁS: 1:0

Az MI szintén produkál furcsaságokat, gyakran lehetünk szemtanúi a gép által összehozott megmosolyogtató vagy éppen teljesen hihetetlen eseményeknek, a játékmenet pedig igazából már pár meccset követően repetitívvé és unalmassá válik, így előbb-utóbb azon kapjuk magunkat, hogy folyton csak a labda közelében keringő focistákat igazgatjuk, hogy minél gyorsabban túl legyünk a körünkön. A széthullott felállásunkat azonban gyorsan megbünteti az ellenfél. A végtelenségig játszható, és fejleszthető játékosokat kínáló bajnokság, illetőleg a kieséses rendszerű kupa játékmód mellett az Exhibition opción belül akár valamelyik barátunk ellen is tolhatunk egy-egy meccset, már ha lesz hozzá kedvünk a programot vagy a főmenüt megpillantva, hiszen ezekről is ordít, hogy ez ilyen formában csupán egy jó ötletre épülő garázsprojekt, amit két lelkes fejlesztő hozott össze minimális pénzből. G

Már maga a koncepció sem épp vonzó, hát még a megvalósítás. Hiába, az RTS és a foci nem fér össze.

ADATOK

KIADÓ
Kiss Ltd.

FEJLESZTŐ
EGCL

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2,4 GHz dual-core CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA (SM 2.0-val), 1 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

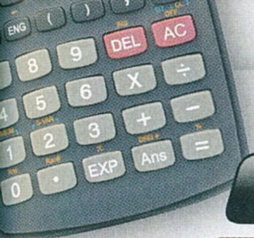
Lehet, jobban járt volna a Tactical Soccer, ha megmarad annak, ami: egy jó ötlettel bíró, böngészőkre optimalizált könnyedebb időtöltésnek, ami ideig-óráig leköti a foci- és a stratégiai játékok kedvelőinek figyelmét, ha ingyen van. Mert 9 euróért (kb. 3000 forint) cserébe ez nagyon karcsú.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **35%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Remek, de kidolgozatlan alapötlet...

KONTRA
... gyászos kivitelezés.

58%



CLUB MANAGER 2016

[ÍRTA GEBBBE]

Állítólag Puskás Ferenc fogalmazta meg a kis pénz, kis foci és a nagy pénz, nagy foci összefüggést. Ha eddig nem nagyon értette valaki, mire is gondolhatott, akkor vagy nagyon régen nézett hazai bajnokit, vagy nem játszott a Club Manager 2016-tal.

A Big Blaze menedzserjátéka nincs könnyű helyzetben. Nem azért, mert sok az ellenlábas, egyszerűen furcsa a koncepciója. A játék gyökerei 2014-be nyúlnak vissza, és kizárólag a Németországban zajló futballéletre hegyezték ki. Természetesen ez nem hiba, hiszen a csapat is ott tevékenykedik, a helyiek pedig Torchance (Gólhelyzet) néven ismerik a programot. De attól még zavarba ejtő, hogy csupán egy ország klubjaiból szemezgethetünk, annak ellenére, hogy közel 200 nemzet csapatai szerepelnek a játékban. Ahogy a fejlesztők is hangsúlyozzák: inkább a lényegi részekre koncentrálnak, tehát a játék mélysége nem ér fel egy Football Manager részletességi szintjére.

A menedzserjátékokkal ismerkedni vágyóknak még talán belefér, de a szakavatott játékosok kerüljék el.

BUNDESLIGA HAJ(TÉPÉS)

Akkor hát lássuk, hogy ez az esszencia mit is takar! Egészen a nyolcadik osztályig karolhatunk föl egy számunkra kedves alakulatot, vagy csinálhatunk egy teljesen újat is, igen csekély anyagi tőkével. Utóbbi esetben meglepett, hogy a barátságos meccs leszervezése helyett azt az üzenetet kaptam: nincs elég játékosom a mérkőzéshez. Első kétségbeesésemben rögtön fel is hívtam a felnőtt keretbe azokat, akik már betöltötték a 18-at. Ez nyilvánvalóan nem elég a csodához, kellene még pár tapasztalt róka is a fiatalok mellé. Ekkor villant a fejembe a bevezetőben említett bölcsesség, mert ráeszméltem: mennyire kevés is 400 ezer euró (12 millió forint) a fociéletben. Ennek hatására inkább áttettem székhelyemet az első osztályba, mert ha Dárdai Palinak megy, akkor nekem sem fog gondot okozni a berliniek trenírozása. A fanatikusok ezen a ponton csalódnak majd nagyot először, mivel az edzések kimerülnek egy fizikai szintnövelésre, állóképességre és általános edzettségre vonatkozó triumvirátusban. Mindezt egy erre felbérelt segédedző is vezérelheti.

Taktikailag sincs sok beleszólásunk: kiválaszthatjuk a felállást, eldönthetjük, hogy kik üljenek a cserepadra, a türelmetleneknek pedig ott a legjobb, leggyengébb és legfiatalabb csapat gyorsgombja is. A meccs előtt és közben meghatározhatjuk, hogy milyen szellemben viselkedjen a fölküldött tizenegy, de a legviccesebb a mérkőzés közben növelhető bónuszfizetés, mint ösztönzés. És még? Kérdezheti joggal bárki, de a válaszom egy széles karszettárás lesz. Az a helyzet, hogy ez nem a lényegre való túlzott fókuszálás, hanem csak szimplán kevés. Ami a pályán ténylegesen zajlik, inkább azon dől el, hogy az anyagiakkal miként sáfárkodunk. Legjobban a régi F.A. Premier League Manager játékokra emlékeztet a program, ahol még tetszett is a stadion fejlesztgetése, környezetének alakítgatása, a jegy- és ajándékárak meghatározása, de kizárólag kitérőként. Ez a CM 2016 esetében is kellemes, de sajnos sokkal hangsúlyosabb, mint maga a sport és az ahhoz való hozzáértés. A személyzet tagjainak szakképzettsége is csak pénz kérdése: egy fix kínálatból bérelhetjük föl a pénztárcánkhoz passzoló kollégát.

ENNÉL TÖBB KELL

A játékosok szerződéstárgyalásai és a vásárlási alkudozások is árverésszintre butultak, körülbelül öt feltételbeli állítgatás után tárgyalófelünk megunja a hercehurcát és besokall. Licencek terén sem vagyunk elkényeztetve, a játék adatbázisa városneveket használ, a játékosok nevei nem fedik a valóságot. Ennek ellensúlyozására van beépített szerkesztő, és valószínűleg lesznek a 2015-ös verzió után olyan fanatikusok is, akik korrekt adatbázist készítenek hozzá. Egy igazi menedzserélményhez viszont ez is kevés lesz.

ADATOK

KIADÓ
2tainment

FEJLESZTŐ
Big Blaze

MŰFAJ
menedzser

MULTI
helyi co-op

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ha létezik menedzserjátékokon belül könnyed kategória, akkor a CM2016 oda sorolandó.

GRAFIKA: **54%**
HANG: **57%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **63%**

PRO

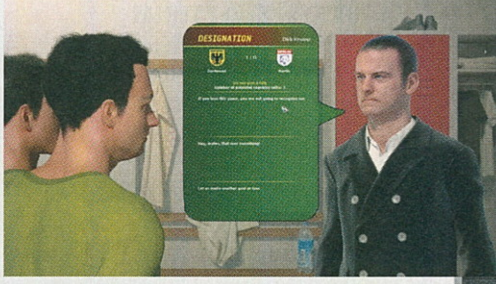
Alacsonyabb osztályokban valóban nehéz a boldogulás, kényelmes menük.

KONTRA

A taktikai lehetőségek korlátozottak, linearitás, csak a német klubok játszhatóak. Tényleg ennyibe kerül?

57%

A foci egy viszonylag látványos sportág, aminek még az üzleti háttere is csupa izgalom. Ez azonban sajnos nem derül ki a német csapat játékából.



CITYCONOMY

SERVICE FOR YOUR CITY

[ÍRTA DZSÉJT] ***Ebben a játékban a mindennapok szuperhősévé válhatunk. Olyan emberré, aki azon fáradozik, hogy tisztán tartsa a várost, ahol él. Szemétszállítás, sövénynyírás, aszfaltjavítás – ez csak néhány a Cityconomy nyújtotta kihívásokból.***

Bár a cím egy újabb városépítős Sim City-klónt sejtet, a Nano Games játéka valójában egy menedzserprogram. Hősünk a szürke kisvállalkozó, aki aprócska, kezdetben szemétszállításra berendezkedett cégét próbálja felfuttatni a város legfőbb közterület fenntartójává. Ám ez nem csak abból áll, hogy hátradőlünk a kényelmes irodai karosszékünkben, és míg embereink robotolnak, mi számolgatjuk a milliókat. Kezdjük azzal, hogy noha vannak alkalmazottaink, őket dolgoztatni a játék elején több kiadással jár, mint haszonnal. Szóval jobb, ha a pénzszámolgatás helyett inkább mi magunk pattanunk a volán mögé, hogy aztán a kezünket bepiszkolva csaljunk mosolyt az ügyfél orcájára.

A TÜRELEM CÉGET TEREM

A Cityconomy tulajdonképpen egy eléggé összetett és változatos játék. Egyfelől, a GTA-hoz hasonlóan, bepattanhatunk járműveink egyikébe, és átszelve a nyitott várost, mi magunk végezhetjük el a mindennapi feladatokat. Másfelől ingatlanokat vásárolhatunk, amik további bevételt (és kiadást) eredményezhetnek, kölcsönökkel zsonglőrködhetünk, és természetesen, intéznünk kell cégünk ügyes-bajos dolgait. És biza egyik feladat elől sem menekülhetünk. Kezdetben csak szemétszállítással (egészen pontosan hagyományos szemét és szelektív hulladék elszállításával) foglalkozhatunk, és már ez megmutatja, hogy itt azért pepecs munka folyik. Egy átlagos küldetés így fest: elfurikázunk a városháza egyik alkalmazottjáig – ezt a térkép jelöli nagy, sárga felkiáltójellel –, ott felvesszük a melót. Aztán a megjelölt területeken begyűjtjük a szemetet. De nem ám csak úgy csettintéssel! Nem. Szépen kiszállunk, beindítjuk a szállítóeszköz szemétzúzóját, odatoljuk a konténert, ráakasztjuk a kocsira, majd a jármű kezelőfelületét használva kiürítjük azt. Végül lekapcsoljuk a konténert és visszatoljuk a helyére. Aztán, ha véget ér a zúzda, visszatérhetünk a megbízóhoz, bezsebelni a jutalmunkat.

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment

FEJLESZTŐ
Nano Games sp. z o.o.

MŰFAJ
menedzser

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Farming Simulator 15
2014 (PARADOX)

RECYCLE
2014 (RANDOMEDIA)

Mint látható, a dolog nagyon aprólékos, szinte mindent nekünk kell csinálni. És ez az összes feladatnál így van. A kertészkedésnél bizony végig kell vezetnünk a kocsinkat a gyepen vagy éppen a bokrok mentén; az útsöprésnél a mocsokfolt fölött kell köröznünk; a szippantós kocsival precíziós manővert kell végrehajtanunk a kertekben, és így tovább. Gépeink persze nem végtelen kapacitásúak, így ha teli a szeméttároló, esetleg üres a víztartály, el kell mennünk a megfelelő lerakási- vagy töltőpontra, hogy ürítsünk vagy feltöltsük készleteinket.

Mindemellett még az sem mindegy, hová milyen géppel érkezünk. A papírhulladékot nem szállíthatjuk el az üveghulladék-gyűjtővel, de a házakat körbevevő sövényt sem nyírhatjuk le a benga nagy fűnyírótraktorral. Összesen egyébként tizenöt gépünk lehet: a négy különféle szemétszállító mellé szerezhetünk kétféle fűnyíró, utcaseprő, fertőtlenítő, szippantós és aszfaltozó kocsit, illetve

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A GÉPEK AZ ELSŐK

Bármennyire is csábítók a pénzt és egyéb bónuszokat adó képességek, a tapasztalati pontokat először mindenképpen a járművek engedélyeire költsd el, mert csak így veheted meg a további, speciálisabb feladatokhoz szükséges kocsikat! Mert ugye hiába tudsz extra pénzt vagy tapasztalati pontot szerezni a papírszemét elszállításával, ha nincs papírhulladék-gyűjtő gépjárműved. Szóval ne feledd, a géppark az első!

NEM A MÉRET A LÉNYEG

Ha elkezdjük bővíteni a gépparkunkat, a két méretben is fellelhető kocsikból érdemesebb először a kisebbet megvenni, a nagyobbat pedig akkorra hagyni, amikor minden feladatra van már járművünk. A kisebb kocsikkal ugyanis, bár néhány munka tovább tart, de spórolunk, ráadásul a nagyobbakkal ellentétben mindenhová beférnek, ezzel pedig igencsak jól ellensúlyozzák méretbeli hiányosságukat.

A BENZIN A FŐ

Épületvásárlás esetén először a város benzinkútjait érdemes felvásárolni, mert a legtöbb kiadásunk, pláne, ha alkalmazottak szolgálatait is igénybe vesszük, a benzint fogja érinteni. Ha viszont a miénk a város összes kútja, akkor mindenhol ingyen tankolhatunk. Ezután érdemes a szerelőgarázsokra ráhajtani, hogy a javításra se kelljen költenünk, és utána már jöhetnek a különféle pénztermelő üzemek.

Szemetesautót már valószínűleg mindenki látott, de ki volt olyan szerencsés, hogy dolgozzon is vele? A Citiconomy pont erre való.

egy vontatót, hogy a szabálytalanul parkoló autókat elhordhassuk a rendőrség telephelyére. A járművek működőképessége megint csak tőlünk függ: magunknak kell gondoskodnunk a napi üzemanyag-mennyiségről, és az esetleges károk is bennünket terhelnek. Szerencsére ezekért nem kell állandóan benzinkutakra és szervizekbe rohangálnunk – bár megtehetjük –, mert a bárhol előkapható tabletünkről néhány kattintással – és súlyos eurók átutalásával – sitty-sutty menetkésszé tehetjük a gépparkot.

NEM MINDEN A PÉNZ

Az üzletünknek három mozgatórugója van, ezeket a fő- és mellékküldetésekkel gyarapíthatjuk: a pénz, a tapasztalati pontok és a városlakói elégedettség. Utóbbival szerezhetünk újabb és

járókelő lábán. A másik napi kiadást az épületeink karbantartása jelenti. Merthogy vehetünk magunknak benzinkutat, szemétégetőt, szennyvíztisztítót, újrahasznosító üzemet vagy éppen szerelőgarázst. Ezek egyrészt további bevételt nyújtanak, másrészt a birtokunkban lévő helyeket ingyen vehetjük igénybe, szóval nem csak pénzkidobás egy-egy nagyobb beruházás. Ám ha véletlen megszorulnánk, még mindig van egy kiút: a bank. Mint a való életben, a Cityconomyban is vehetünk fel kölcsönt, amit természetesen kamatostul kell visszafizetnünk, általában 10-14 nap leforgása alatt.

GONDOK AZ ÜZLETTEL

Sajnos a Cityconomy még egy kisköltségvetésű játékhoz képest is ronda, városa pedig élettelen. Ezen túl lehet lépni, azon viszont kevésbé, hogy a

Bár valószínűtlen, hogy egy közterületes cég vezetője egyik nap kukásnak álljon, érdemes kipróbálni ezt a melót is.

újabb szerződéseket, amik a város zárt területeit és a képességfa további részeit oldják fel, segítve vállalkozásunk gyarapodását. A tapasztalati pontokat a képességfán oszthatjuk szét, így szerezve meg a különböző kocsikra szóló engedélyt, továbbá bónuszokat kaphatunk a küldetések után járó bevételre és pontokra.

Cégünknek egyéb kiadása is van az üzemanyag és javítási költségeken túl. Az egyik a rendőrségi büntetés: a játék enyhén szólva sem tolerálja, ha dömperünkkel nekiütközünk egy jámbor vasárnapi autókázónak, vagy áthajtunk egy

fizikát hírből sem ismeri a program. Menjünk neki autónak, táblának vagy gyalogosnak! Olyan, mintha betonfalnak csapódtunk volna. Ez két okból gáz: az első, hogy bármikor fennakadhatunk emiatt egy táblán, fán, akármin; a másik, hogy hiába sérül a járművünk, ennek nincs semmi foganatja. Nemhogy kívülről nem látszódik meg, a vezetési „élmény" sem romlik. Persze, ha a sérülésmérő a nullához ér, lerobban a kicsike, de addig simán lehet hajtani.

És miért van az élmény szó idézőjelek közt? Nos, azért, mert nem élmény a vezetés, inkább idegesítő. Nincs

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.4 GHz dual-core CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA (DX 11), 3,5 GB HDD, 64-bites Windows.

Korrekt, hangulatos menedzserjáték, amely után biztos meggondoljátok, hogy saját vállalkozásba vágjatok bele. Sajnos azonban túl sokat akar a szarka: egyik eleme sem elég kiforrott, ezért csak mérsékelten ajánlott.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Aprólékos, változatos, magával ragadó játékmenet.

KONTRA

Bugos, élettelen a város, a fizika teljes hiánya.

73%

különbség a tiztonnás és a négytonnás kocsi között, mindegyik ugyanúgy gyorsul, ugyanúgy megy 80-at (de csak annyit), és úgy fordul, mintha jégre hajtanának – oké, ez a program nem szimulátor, de ha már a vezetés ilyen nagy elemet hasít ki belőle, elvárható volna némi minőség. Emellett a menedzserrész is lehetne aprólékosabb. Például úgy tűnik, hogy cégünknek végtelenszámú, ingyen dolgozó munkása van, mert a napi kiadások között sehol sincs feltűntetve az alkalmazottak fizetése vagy az, hogy hányan vannak. Azért ez nem díjazandó egy cégépítős program esetében.

NEM SZEMÉTRE VALÓ

Summa-summarum, a magyarul is játszható Cityconomy minden hibája ellenére kedvelhető játék. Hiába nehézkes az irányítás, egy idő után azon kapja magát az ember, hogy azért csak le kéne még nyírni azt a bokrot, hogy végre megvehessük a hőn áhított szippantós kocsit. Aztán hopp, megvan, és jő a vágy, hogy felfedezzük, az hogyan működik, miket lehet vele csinálni. Ha kisgyerekként álmodoztál arról, hogy egyszer kukás leszel, a Cityconomyt imádni fogod. De ha mégsem, a közterület-fenntartókra akkor is más szemmel fogsz nézni.

AZ IDŐ PÉNZ

Az alkalmazottaknak minden feladatot több órába telik elvégezni. Ezt ne hagyjuk nekik, mert közben iszonyú sok benzint elpocsékolnak. A tabletet megnyitva 1, 3, 6 és 12 órás periódusokkal haladhatunk előre az időben, tehát egyetlen kattintással azonnal letudják a munkát a dolgozók. Nem csak pénzt spórolunk, de hamar szert tehetünk egy kisebb vagyonra. Ám vigyázzunk a reggel 6-os elszámolásra!

TELEPORTBAN AZ ERŐ

Szintén spórolhatunk az üzemanyagon, ha a gépünket nem visszük vissza a telepre, hanem a feladat elvégzése után szimplán otthagyjuk valahol az utca közepén. Nem kell félni, legközelebb ugyanott lesz. Persze nekünk eztán nem kell elszaladni a város másik végében lévő kocsinkhoz: elég megnyomni a TAB gombot, és huss, máris beleteleportálunk a következő gépbe. Oké, ez nem túl valósághű, de ez van.

ANGYALI SEGÍTSÉG

Ha elakadnál valamilyen bugban (sajnos van ilyen), ne ess pánikba, inkább hívd a sárgaangyalt! Az R-t megnyomva előhozhatsz egy menüt, amiben több opció is van kocsid helyreállítására. A fennakadást ezek közül viszont csak egy orvosolja, méghozzá a visszaszállítás a telephelyre. Ezzel ugyan pénzt veszítesz – mert hát a sárgaangyal sem ingyen dolgozik –, de nem marad egy láthatatlan akadályon az egész kocsi.

FIGYELJ A DARURA!

A fűnyíró gépezetnél figyelj oda, hogy dolgod végeztével visszahajtogasd a kezdőállásba a gép orrára szerelt darut (ezen van a fűnyíró szerkentyű)! Merthogy hiába kapcsoljuk le a gépet, a program egészen addig bekapcsoltnak veszi, amíg a daruszerkezet nincs a helyére hajtogatva. A bekapcsolt gépek esetén pedig erőteljesen lekorlátozódik a kocsik sebessége. Amúgy sem valami gyorsak, legyél hát előretekintő!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

[ÍRTA BÖJTI]

ELÉRKEZETT AZ IDŐ AZ OSTROMRA, AMI EGY PILLANATRA SEM ENGED SZÜNETET, A HALÁLOS BEVETÉS KÖZBEN PEDIG BÁRMI MEGTÖRTÉNHET. ÉS MEG IS TÖRTÉNIK, HISZEN A REALIZMUST CÉLZÓ MECHANIKA MIATT EGY SZEMPILLANTÁS ALATT A FŰBE HARAPHATUNK TÁRSAINKKAL EGYÜTT.

A ki annakidején bármelyik Tom Clancy fémjelezte cím mellett huzamosabb időt töltött el, nagy valószínűséggel rengeteg izgalmas emlékkel bír, hála az instant halállal büntető, csúnya fejlövéseket osztogató gépi ellenfeleknek. A Szivárvány-kommandó virtuális csatározásait bemutató sorozat 1998-ban látott napvilágot (lásd az első részről szóló cikkünket a 96. oldalon), majd a belsőnézetes harc valamelyest közérthetőbbé, áramvonalasabbá vált azok számára is, akik annyira nem akartak szöszölni a tervezéssel, illetve nem óhajtottak mindent elölről kezdeni húsz-negyven percnyi kőkemény terroristavadászat után. Mert bizony az R6 megkövetelte a figyelmet és az összpontosítást, az óvatos, taktikus elhárítást és becserkészést, egy-egy balul elsült akció pedig fogva tartott ártatlanok halálával végződhetett— ez azonnali újraindítást eredményezett. A Ghost Recon-széria is ezt a koncepciót követte egy jó ideig, azután mindkét franchise új irányba mozdult, amit a keményvonalas rajongók többnyire rosszul fogadtak – persze általánosságban érthető okokból. A folyamatos akciózással és szaladgálással teli vetélytársak mellett az azóta elhunyt íróhoz köthető címek ugyanis

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Counter-Strike: Global Offensive
2012 (VALVE)

Insurgency
2014 (NEW WORLD INTERACTIVE)

egyedi és pótolhatatlan alternatívát biztosítottak realistább stílusukkal.

Ehhez nemcsak tervezés, de türelem és jó terepfelismerés is kellett, miközben érvénybe lépett a saroktól sarokig kúszó, somfordáló játékmenet. Bár így is meg lehetett lepni az embert, azért mégis nagyobb biztonságban érezte magát mindenki, ha nem kellett másodpercenként azon aggódni, hogy vajon honnan bukkan fel egy vérre szomjazó zsoldos, aki a homlokunkra édes csók helyett végzetes ólmot lehel. Így jutott el a sorozat a kommerszebb, még egy folytatást is megélt Vegasig, majd az ígéretesen induló Rainbow 6: Patriots elkaszálásáig: a Wall Street korrupciójának megszüntetéséért és büntetéséért ténykedő True Patriots szervezet megregulázását a nemzetközi terrorizmus megfékezése váltotta fel. Ez lett a Siege, amely egyszerre kínál kompetitív többjátékos élményt a védő- és támadócsapatokkal, no meg némi kampányt helyettesítő vadászatot, a sztorit jogosan hiányolók számára – utóbbi ugyanis itt nincs.

AZ ALKUDOZÁS VÉGE

A közkedvelt és méltán népszerű színésznő, Angela Bassett olyan beszédet tart a program elindítását követően, hogy az „A Szivárvány-kommandónak készen kell állnia!"-felszólalást követően minden, magában valamiféle harcias szellemmel rendelkező egyén a legszívesebben lezúzná a monitort. Nem vicc, egész egyszerűen a start mellett ott szerepel a zöld pipa – ez bizony olyan kezdés, amit elvárunk minden hasonló műfajú címnél. Innentől nyílik meg a menü, amely első körben a Szituációk móddal vezeti be a kezdő elhárítókat a terroristavadászok nehéz, kihívással teli életébe. Az adott számú zsoldoscsapat szimpla likvidálása, a ketyegő bomba hatástalanítása, a célszemély kimenekítése egyaránt izgalmas elfoglaltság. Ha pedig az értékelés során maximálisan elérhető három aranycsillagra pályázunk, alaposan fel kell

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZÓLJON A HANGFAL!

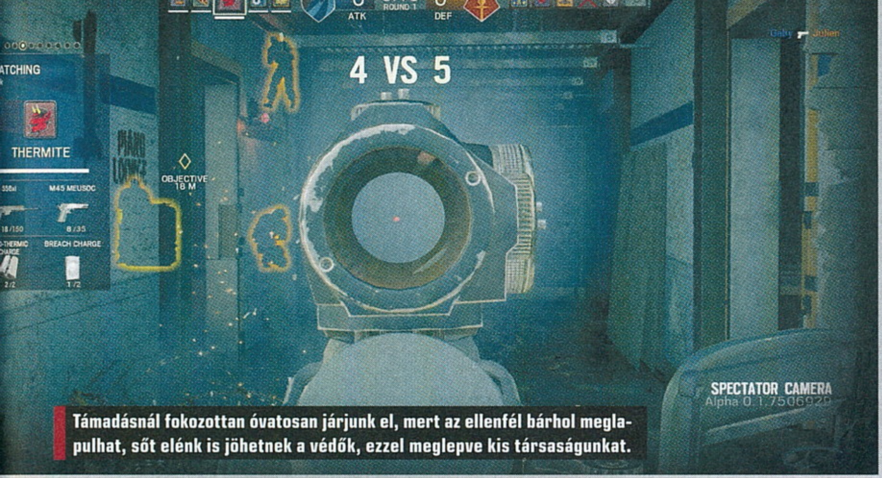
Készüljünk neki, majd nyomjuk fel a hangerőt, hogy száz százalékban átadjuk magunkat a Siege nyújtotta élvezetnek. Minden egyes mozdulatot és cipőkoppanást hallanunk kell, ha élve akarjuk megúszni a harcot, ráadásul a beszélgetésekből, a kiáltozásokból szinte teljes biztonsággal megmondhatjuk, merre rejtőztek el a megjelenésünkre lesből váró terroristák. Így végül mi lepjük meg őket, nem pedig fordítva.

A NAGY BUMM

A terroristáknak, illetve a kompetitív multi során a játékosoknak is rossz szokásuk, hogy robbanószerkezetekkel aggatják tele a falakat, sőt a padló is tele van a pittyegő kis szerkezetekkel, esetleg még az ajtó fölé is jut egy-kettő a gerendára. Ész nélkül szaladgálni ezért sem érdemes, inkább figyelni kell a zajokat (lásd az előző pontot), hogy megtaláljuk a halálos eszközöket, amik egy szempillantás alatt törhetik derékba karrierünket.

LEHETŐLEG CSAPATBAN

Ha vannak Siege-ező ismerőseink, inkább velük játsszunk, már ha nem a rambózás kedvelői. Beszélgetve, valamint a másik harci stílusának ismeretével könnyebben likvidálhatjuk ellenfeleinket, legyen szó emberi vagy gépi játékosokról. Ráadásul folyamatos kommunikáció és információcsere mellett meglepetések sem érhetik a csapatot, ami legalább annyira fontos, mint az, hogy ne hagyjuk egymást sérülten, a földön fekve.



Támadásnál fokozottan óvatosan járjunk el, mert az ellenfél bárhol meglapulhat, sőt elénk is jöhetnek a védők, ezzel meglepve kis társaságunkat.

kötnünk a golyóálló mellényt. A három nehézségi fokozat egyre durvább helyzet elé állítja a betanuló szakasszal ismerkedőket. Elvégre, míg a normál csak bemutatja a rendszert, a keményebb már erősebbé teszi ellenfeleinket, és pontosabb célzással ruházza fel őket. A realisztikus szint elveszi az egyébként korábban is kikapcsolható célzásrásegítést, miközben az opponensek szinte tévedhetetlen mesterlövésszé válnak. Ez egyébként a teljes játékra igaz, így az online kooperatív módokra is, amelyek szeretettel várják a magányos farkasokat és a jól felkészült csapatokat egyaránt.

KAMPÁNY UGYAN NINCS, A SZITUÁCIÓS KÜLDETÉSEKKEL VALAMI AHHOZ HASONLÓT ALKOTTAK MEG A FEJLESZTŐK HIÁNYPÓTLÁS GYANÁNT.

AZ ELHÁRÍTÁS ARCA

Bár a valóságban a terrorizmusnak arca is van, ez a Rainbow Six Siege esetében nem teljesen igaz, hisz amíg ellenfeleink maszkban, sisakban, védőruhában, kapucni alá bújva igyekeznek megnehezíteni az életünket, addig a világ minden szegletéből előhalászott, használatba vehető kommandósok személyiséggel, egyedi élettörténettel bírnak. Ők az operátorok, avagy a játék hősei, már amennyiben a MOBA-jellemzőit vesszük alapul. Ez immáron a többjátékos FPS-zsánerbe is beette magát, kiindulva jelenlegi példánkból, vagy éppen a Black Ops III-ból, ami szintén ezt a technikát alkalmazza. Persze jó ez, nincs vele semmi gond, sőt kimondottan érdekessé teszi az alapokat a rengeteg bemutató videó, amik munka közben ismertetik a kiválasztott, a szintlépések után kapott összegekből megvásárolható karaktereket. Öt brigád, négy-négy fő, avagy összesen húsz egyén közül választhatunk, méghozzá úgy, hogy mindenki rendelkezik sajátos, csak rá jellemző extrákkal. Az adott csapatból (SAS, FBI SWAT, GIGN, SPETSNAZ, GSG 9) ketten a védekezésre, ugyanennyien a támadásra specializálódtak, ami fontos szempont minden küldetés és meccs indítása előtt, hiszen értelemszerűen a védők például nem használhatóak az ostromlók számára.

Ami azonban a leglényegesebb, az a felhasználható eszközök listája, ezeket az információk között szemrevételezhetjük. Sledge egy hatalmas, kétkezes kalapáccsal törheti be a deszkából összetákolt védelmet; Pulse szenzorral veszi észre a közelben lévők szívverését; Doc a távolból gyógyíthatja társait, sőt önmagát is megmentheti a haláltól; Tachanka a mobil pajzs mellett egy rögzített gépágyút is felállíthat; IQ pedig a falakon keresztül is lát minden elektronikát. Persze a lista jóval hosszabb, a képességek nagyon sokrétűek, illetve passzolhatnak egymáshoz, az ötfős lobbik jól megválasztott operátorai ennél fogva egymást támogatva még sikeresebben vehetik az akadályokat. Viszont vigyázzunk, mert az egyik oldal erősségeinek gyengítésére a másik oldalon is találhatunk valakit. Tehát ha mondjuk, gránátokat tudunk bevetni a falon keresztül egy ügyes szerkezettel, akkor odaát esélyesen van olyan, aki

A MEGLEPETÉS EREJE

Akár a MI az ellenfelünk, akár hús-vér játékosokról van szó, akik az épület egy pontján bezárkózva várják érkezésünket, nagyon fontos a rajtaütés váratlansága. Ezért is javasolt az ismerősökkel történő csapatmunka, hiszen jól időzítve, kétháron stratégiai pontot egyszerre betámadva (mondjuk két ablakon bevetődve, miközben máshol a plafont vagy a falat robbantjuk ki) olyan káoszt teremthetünk, amin nem lehet úrrá az ellen.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Bár mindenkinek megvan a maga sajátossága és jól alkalmazható technikája, ezeket akár keverhetjük is, ha odafigyelünk a részletekre és egymásra. Tachanka például elhelyezi a gépágyút egy olyan pontra, ahonnan belátja a terep nagyját, a többiek körberakják pajzsokkal, figyelik a vakfoltokat, valamint letesznek néhány plusz mellényt is, illetve beáramozzák a falakat, és el is készül az áttörhetetlen védelem, amin csak a szívverések figyelése javíthat.

PRÓBÁLJUNK KI MINDENT

Bár könnyű leragadni egyetlen (vagyis a védő-támadó szerepkörök miatt kettő) karakter mellett, a folyamatos fejlődéssel sok pénzünk lesz, amiből az operátorok megnyitása az egyik legfontosabb cél. Ha próbálgatjuk őket, rá kell jönnünk, hogy mindenki rendelkezik nagyszerű extrákkal, például bár Blitz elég lassú, ráadásul a fegyvere is csak egy pisztoly, pajzsával ügyesen védi a támadásokat, a pontosabb lövésekkel pedig lazán eltalálja ellenfeleit.

NE A TŰZVONALBA!

Sokan ész nélkül vetik ki magukat a fedezék mögül. Ne! A Siege nem a pontszerzésről szól, hanem a precíz likvidálásról – ha például egy pajzsos kolléga előttünk guggol és lassan halad előre, akkor terroristát látva véletlenül se elé szaladjunk be a könnyű bevétel kedvéért, inkább társunk háta mögött állva indítsunk golyózáport. Persze ebben az esetben is vigyázzunk az előttünk sunnyogó kommandós fejére, mert ha ott találjuk el, egyből kifekszik.

Ajtók lezárva. Falak megerősítve. Fémfelületekbe áram vezetve. Szögesdrót a földön. A fene essen beléjük, hogy ezek már megint a plafon felől támadnak!

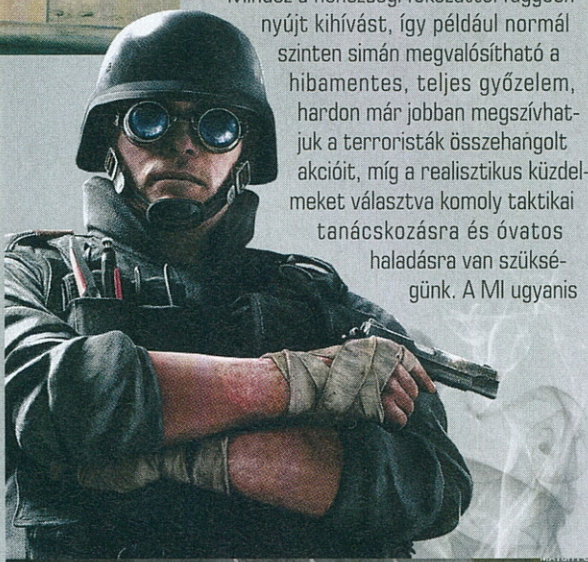
azokat semlegesítheti, ezzel elvéve egy nagy előnyünket a tisztogatásban.

ZÉRÓ TOLERANCIA

A nemes egyszerűséggel Multiplayernek elkeresztelt játékmód sok szót nem érdemel, elvégre vannak a védők és a támadók, akik egymás ellen harcolnak, miközben éppen bombát kell óvni, netán túszra vigyázni. Persze mindez jóval bonyolultabb a valóságban, elvégre a játékosok képességeitől, a taktikától, a meglepetés erejétől függ a meccsek végkimenetele, és az sem mindegy, milyen helyszínen, melyik emeleten kell eleget tennünk az adott feladatnak.

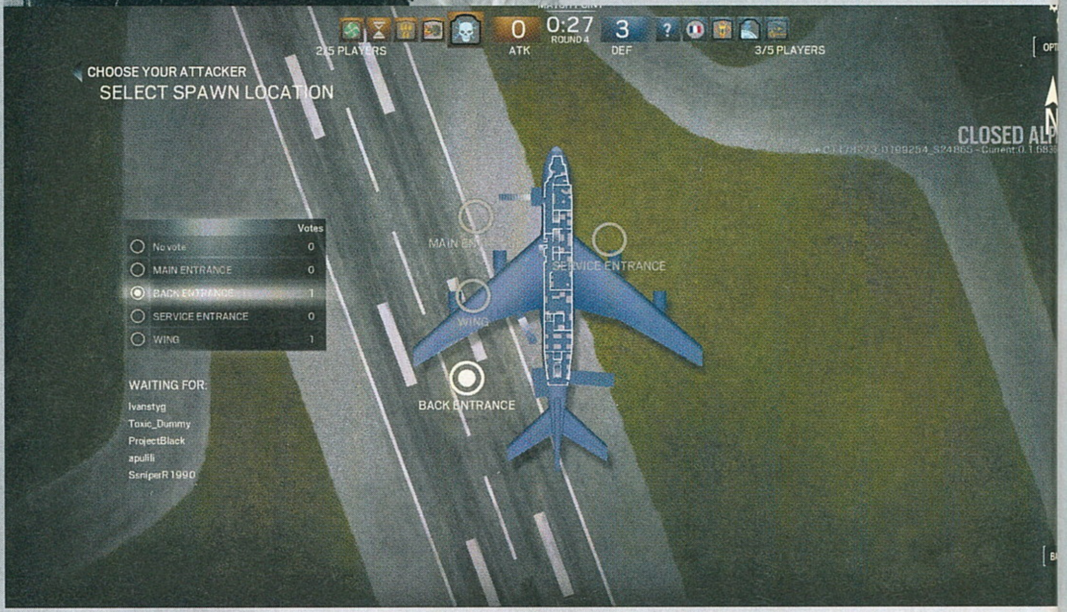
A jelenleg rendelkezésre álló, éjszakai és nappali változattal is rendelkező tíz térkép pedig szinte minden lehetőséget megragad a lövöldözésre, így repülőgépen, bankban, motoros ivóban, konzulátuson és villában egyaránt lerombolhatjuk a központi épületet. Ez pedig nagyon fontos dolog, elvégre szinte bárhol áttörhetünk a falakon, plafonon, ablakokon és ajtókon. Illetve ezeket meg is erősíthetjük, avagy az opciók száma közel végtelen a betörésre. Éppen ezért van a Siege-ben egy, a sorozatban régóta hanyagolt felkészülési időszak. Ennek során a támadóoldalon kiválaszthatjuk születő pontunkat, kis drónokat küldhetünk az épület és az abban lévők felkutatására, a védekezőkkel pedig megerősíthetjük a szobák falát, na meg csapdákat helyezhetünk el mindenfelé.

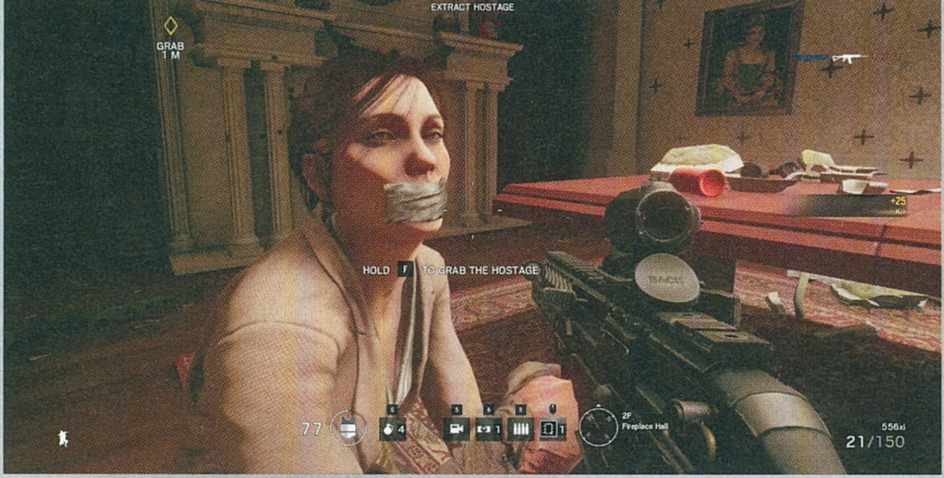
A harmadik mód – és egyben nagyon élvezetes lehetőség – a Terrorist Hunt, amelynél szintén öten indulhatunk neki a kapott feladatok teljesítésének. Az alap persze itt is a megszokott, avagy csak levadásszuk ellenfeleinket, túszt szabadítunk, vagy több körön át védünk az érkező hordákkal szemben. Közben bombákat keresünk, majd hatástalanítunk, mialatt az ismételten csoportosan ostromló zsoldosok próbálják megnehezíteni a munkánkat. Mindez a nehézségi fokozattól függően nyújt kihívást, így például normál szinten simán megvalósítható a hibamentes, teljes győzelem, hardon már jobban megszívhatjuk a terroristák összehangolt akcióit, míg a realisztikus küzdelmeket választva komoly taktikai tanácskozásra és óvatos haladásra van szükségünk. A MI ugyanis átlagban nagyszerűen működik, az ellenség átgondolt támadásokra is hajlamos, és bár egy-egy emberke képes a beragadásra az épületen kívüli járgányok között – merthogy néha kimennek őrjáratozni –, nagyon meglepő eredménnyel zárulhatnak a harcok. Ilyen az, amikor mondjuk egy cseles támadó a hátunkba robbantja a biztosnak tűnő falat, ezzel egyből kivégezve minket, vagy amikor egy öngyilkos merénylő (Robbantós Róbert, avagy Szuszi, alias Szörcsi... mert folyamatosan szuszog és hörög) egyszerűen beveti magát egy lezárt ablakon, majd egyből cafatokra szakítja két csapattársunkat.



A SZIVÁRVÁNY-KOMMANDÓ KÉSZEN ÁLL

Talán semmiféle meglepetést nem okozunk innentől, ahogyan az értékelő sem hoz váratlan fordulatokat a teszt kapcsán. A Ubisoft alkotását érdekes módon a nemzetközi sajtó annyira nem dicséri, ellenben a felhasználók, akik megvásárolták a szoftvert, szinte mindnyájan elégedettek a kapott minőséggel. Utóbbival ugyanis nincs sok probléma. 2015-ben elég fura, hogy amikor egy host kilép a játékból, akkor nincs migráció, más nem kapja meg a jogait, így a teljes lobbi megszűnik, a néha leálló szerverek is fejfájást okozhatnak, illetve az sem teljesen érthető, miért nincs játékmódra vagy helyszínekre szűkítés. Van preferencia-beállítás, azonban ez csak hostként nyer értelmet, annak jogait pedig véletlenszerűen osztja a rendszer. Ám tényleg zavaró, lényegesebb hiba nincs is több. Egy-egy esetben a fegyverek és





holttestek fura módon beragadnak vagy érdekesen mozognak, ám ezek közül egyik sem gátolja a program élvezetét. A grafikai megvalósítás lehetne még szempont a szájhúzásra, azonban az sem jogos, elvégre bár a kúlcsín nem a műfaj csúcsát hozza, a bétában látottnál mindenképpen szebb. És csak egy pillanatra gondolkodjunk el azon, hogy szinte minden rombolható, a plafont lerobbantva átlátunk a lécek között... máris szebb az összkép, jobb az eredmény.

A pozitívumok listája jóval hosszabb. A hangok például rendkívül jól sikerültek, egy komolyabb hangrendszer vagy füles sokat hozzátesz az élményhez, elvégre ellenfeleink minden mozgását hallhatjuk a térhangzással, illetve kiáltozásaik is rávezetnek, merre találjuk a rejtekhelyeiket. Emellett az egész Siege rendkívül hangulatos és hatásos. A szuper MI miatt úgy érezzük, hogy a terroristák direkt szívatnak minket, ennek köszönhetően a kihívás korrekt, a realisztikus mód a régi rajongóknak is elégtételt nyújthat a kampány hiányáért. A lakások élettel vannak tele, gyerekrajzok díszítik a falat, a mellékhelyiségben a Sexy magazin legújabb száma mellett némi papírzsebkendőt is felfedezhetünk, pusz mindenféle falfirka teszi viccesebbé a véresen komoly kommandózást.

Ami azonban a legfontosabb: a teljes koncepció működik az operátorokkal, a taktikát igénylő többjátékos módokkal, a bevezető oktatással. Az adrenalinszintünk az egekben van, minden egyes sarok mögé attól tartva kukkantunk be, hogy onnan az elmúlás fog farkasszemet nézni velünk, Szörcsi hangjára pedig megborzongunk, mert jól tudjuk: ha nem sikerül időben leszedni a testesebb támadót, akkor a halál karmai apró darabokra szaggatják a testünket. Ráadásul az is szimpatikussá teszi a játékot, hogy a Season Pass tényleg csak extrát és kozmetikázást nyújt a vásárlóknak, a fejlesztők pedig egy éven át biztosítják még a bővítést jelentő tartalmakat – lásd a kapcsolódó szövegdobozt. Ha tehát valaki úgy érezné, hogy nem lesz elég a pályák és operátorok száma, a jelenlegi felhozatal még nem végleges.

Összességében tehát a Siege egyáltalán nem okoz csalódást – legalábbis aki tudja, hogy mivel áll szemben, az nehezen nézheti be a többjátékos funkciókra kiélezett, legújabb epizódot. A kampány valóban hiányzik, a játék rendelkezik némi fura hibával is, de olyan erős hangulat társul a nagyszerű koncepció mellé, hogy mindenképpen élvezzük a terroristák levadászását. A fizika tökéletes alapot ad a szó szerint működő ostromokhoz, amiknek során a baráti tűzre is figyelnünk kell, a program összetevői pedig valóban Tom Clancy hagyatékának jeleit hordozzák magukon. És hogy szükségünk van-e egy újabb multi-orientált FPS-re? Természetesen ez a kérdés is költői, hisz amikor változatos karakterekkel robbanthatjuk be a falakat, amiknek túloldalán szitkozódó és kiáltozó alakok várnak kis csapatunkra, azt semmi pénzért nem hagynánk ki.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 560 vagy AMD Phenom II X4 945 3.0 GHz, 6 GB RAM, DirectX 11 kompatibilis VGA, 30 GB HDD

Méltán öregbíti a Tom Clancy-brand hírnevét, amely nem az értelmetlen rohangálásról és gondtalan lövöldözésről szól, hanem a taktikus harcokról a terrorizmussal szemben.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Fantasztikus hangok, nagyszerű fizika, jól kialakított helyszínek, jópofa karakterek. Minden adott a belsőnézetes vadászathoz.

KONTRA

A kampány azért csak hiányzik, emellett kisebb bugok és technikai problémák is előfordulnak. Halkan jegyzem meg, hogy a kész termék nem úgy néz ki, mint az első E3-as trailer.

85%

A SZEZONBÉRLET VILÁGOS OLDALA

Ezúttal a Season Pass megvásárlásával (Steamen 30 euró, avagy olyan 9000 forint) nem a bővítmények tulajdonjogát vesszük meg, hiszen a plusz pályák és operátorok mindenkinek, akik rendelkeznek a programmal, járnak az elkövetkezendő egy évben. Amennyiben azonban bizalmat szavazunk a fejlesztőknek és megvesszük a bérletet, mindenféle kényelmi funkcióval gazdagodunk: játékbeli pénzt sem kell költenünk a karakterek megnyitására, nagyobb összegeket zsebelhetünk be a küldetések sikeres teljesítésével, ezenkívül fegyvereinkre különböző extra skineket kapunk. Hátrányba tehát azok sem kerülnek, akiknek esetleg nem szokásuk Season Passt venni, ami mindenképpen barátságos üzleti modell a fejlesztőktől, még a mikrotranzakciók jelenlétének ellenére is. Utóbbiak csak arra vonatkoznak, hogy valós pénzből in-game valutát vásárolhatunk a gyorsabb előrehaladásért, a látványelemekért, a divatos külső változtatása kedvéért. Ám ez a játékmenetet nem kifejezetten befolyásolja.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

PC GURU PÓLÓ

EGYHAVI ELŐFIZETÉSSEL
(1 lapszám) 4.500 Ft
Hosszabbítással: 4.000 Ft

PC GURU NAPTÁR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(3 lapszám) 6.490 Ft
Hosszabbítással: 5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) 11.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) 19.990 Ft
Hosszabbítással: 18.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

*** További információ a 24-25. oldalon olvasható!**

Sonic Lost World

[ÍRTA **MAHMUD**]

Mondjon bárki bármit, számomra a Sonic mindig is gyerekjáték volt, és közel huszonöt éves pályafutása alatt valahogy az is maradt. Felnőtt fejjel pedig nem könnyű leülni egy efféle platformer elé, főleg, ha a világ épp posztapokaliptikus lázban ég.

No, nem mintha bármi baj lenne gyerekkorunk mára klasszikussá vált programjaival, de kár volna a nyolcvanas-kilencvenes évek ma is élő matuzsálemeit egy kalap alá venni. Egyfelől ott vannak azok a patinás szériák, amelyek képesek voltak az évek múlásával számtalanszor megújulni, másfelől pedig azok a nosztalgikus hősök, akik mindenáron megpróbáltak talpon maradni a változó szelek viharában. Utóbbiak táborát erősíti Sonic, a szebb napokat is látott sündisznó. Ő ugyanis igyekezett ugyanaz a gyermeteg figura maradni, akit még '91-ben megismertünk, lépten-nyomon fittyet hányva az elmúlt évek megannyi trendjére és a puszta realitásra.

KAPUZÁRÁSI PÁNIK

Persze nem könnyű épp a realitást számon kérni egy hangsebességgel száguldozó, beszélő, kék sündisznón, ám a műfaj mai képviselői sok esetben próbálnak legalább a fizika terén közelebb kerülni a valósághoz. Bár nem vagyok otthon a sünévek számításában, megkockáztatom, hogy Sonic ebben a valóságban már bőven kiérdemelné az aggastyán jelzőt. Csak hát ő nem az a fajta nagypapa, aki képes megbékélni az öregedéssel. Sonic bizony még ma is ad a külsőre: miután reggel megropogtatja elgémberedett csontjait, a tükör előtt módszeresen belövi (és festi) a megőszült tüskéket, ráncos arcába pumpál némi botoxot, végül pedig intravénásan befecskendez pár liter eszpresszót, hogy hajlott kora ellenére is lehúzza az aznapi műszakot. Az ajtón kilépve még kénytelen-kelletlen felcsap egy háromdés szemüveget (mert ugye a korral mégiscsak haladni kell), aztán szintén nyugdíjazásra érett barátaival nekilódul újra megmenteni a világot.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Sonic Team

MŰFAJ
platformer

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Sonic Generations
2011 (SEGA)

Rayman Legends
2013 (UBISOFT)

A klasszikus szereplőgárdából egyedül talán Sonic nemezisén, Eggmanen nem fogott annyira az idő vasfoga, aki így kissé visszás módon a Lost World legszórakoztatóbb, mi több, legszerethetőbb karaktere. Ez persze részben annak is köszönhető, hogy Sonic egy óvatlan (netán szenilis) húzása folytán Eggman rövid úton átadja az ügyeletes rosszfiú stafétáját a Halálos Hatos névre hallgató brigádnak, és innentől vele karöltve kell gátat vetnünk a világ aktuális pusztulásának.

RÁNCFELVARRÁS

A kecsegtető felvezetés ellenére mégis egyedül a jó öreg Sonicot kell majd pályáról pályára terelgetnünk a Lost Hex nevezetű lebegő hatszögvilágban, konkrétan annak hétszer négy szintjén és bónuszpályáin. A szinteket illetően nem kell semmi eget rengetőre számítanunk – megkapjuk az olyan kötelező helyszíneket, mint a dzsungel, a jég- vagy épp a lávavilág, maguk a pályák pedig két és három dimenzió között váltakozva igyekeznek újabb és újabb kihívások elé állítani a játékost. Ez a változatosság olykor kifejezetten a Lost World javára válik, bár az igazat megvallva inkább a remekül megkomponált zenei aláfestés teszi emlékezetessé a játék egyes helyszíneit.

A klasszikus kisállatmentés mellett minden szinten kapunk két-két főellenséggel megspékelt pályát is, ami nyilván szép és jó ötlet, ám legnagyobb csalódásomra az úgynevezett „Halálos" Hatos sokkal inkább kiérdemelné a kevésbé hangzatos „hatökör" vagy „harmatgyenge" jelzőt.

Kedvenc sünink időnként megfiatalodva ered neki, hogy süvítsen a pályákon, aztán valamiért mindig rátör a reuma, aminek köszönhetően esélyünk sincs szaladgálni.

A harcok többsége ugyanis két-három jól időzített csapás után kiütéssel végződik, amit legfeljebb a „csináld magad extrém fokozat" tud megnehezíteni, vagyis ha a józan eszünket eldobva billentyűzetet ragadunk kontroller helyett. A játék mentségére szóljon ugyanakkor, hogy a PC-s port ettől a nyilvánvaló ténytől eltekintve jól sikerült, a grafika valóban szebb a konzolos testvérekénél, és erőmű nélkül is hozza a beígért 60 fps-t (bár valljuk be, ez nem rendkívüli teljesítmény egy efféle platformer esetében).

Van olyan, hogy eljön az öregkor, aminek hatására illik nyugdíjba vonulni, ám szegény Sonic esélyt sem kap a pihenésre.

SKIZOFRÉN HAJLAMOK

Noha a kozmetikai kezelés mellett a Lost World belbecsét tekintve is átesett némi változáson, a játék alapvető problémáját – két év ide vagy oda – az átiratban sem sikerült orvosolni. Történt ugyanis, hogy a Sonic Team, felismerve öregecske sündisznójuk állapotát, megpróbált kölcsönvenni néhány játékelemet a konkurenciától, hátha képesek lesznek új életet lehelni a megfáradt főhősbe. Ennek eredménye azonban egy olyan tudathasadásos játékmenet lett, amely során az egyszeri (főleg első sonicos) játékos könnyen összezavarodhat a világos célok hiánya miatt. Ugyan a hengerekből, rudakból, kisebb bolygókból (lásd Super Mario Galaxy), illetve kétdimenziós etapokból összetákolt pályák alapvetően lineárisak, az alternatív és rejtett útvonalak pedig kínálnak némi felfedeznivalót is.

Ezen a ponton pedig egy egészen kézenfekvő dilemmával szembesülünk: megpróbáljuk-e feltérképezni a teljes pályát a maximalizmus jegyében vagy tegyük azt, amit egy Sonic-játékban illik, vagyis rohanjunk át a helyszíneken, amilyen gyorsan csak tudunk?

Bár a kézenfekvő válasz egy egyszerű „is-is" volna, a képet némileg árnyalja, hogy a felfedezés pusztán a játékmenet lassulása miatt természetellenesnek, sőt nyögvenyelősnek hat egy olyan sorozatban, amit eszelősen pörgő főhőse tett híressé. Ha viszont tősgyökeres rajongóként a sebesség mellett törünk pálcát, azzal a kínos ellentmondással kell szembesülünk, hogy míg Sonic a háromdimenziós szakaszok során valóban nyaktörő tempót diktál, addig a sorozat alapjaként szolgáló kétdimenziós részeknél alacsonyabb fokozatra kapcsol – nagyrészt a szerencsétlen pályatervezés és a helyenként suta irányítás miatt. Hatványozottan igaz ez az egyik újdonságként beharangozott falmászós parkourre, illetve a „whisp" címen futó (szerencsére nem mindig kötelező) alakváltásra. Meglehet, hogy csupán az én vaskalaposságom teszi, de egyszerűen értelmetlennek láttam szerencsétlen Sonicot pattogó hangjeggyé alakítani – bár tény, hogy néhány transzformáció megőrizi a széria szuperszonikus örökségét.

A játékmenet torz ingadozásai felett még így sem könnyű azonban napirendre térni, nem beszélve a nehézségi szint váratlan, már-már szadista kilengéseiről. Azoknak pedig, akik valamilyen okból szeretnék minden összegyűjthető extrával kimaxolni a játékot, csak azt tudom tanácsolni, hogy jó előre párnázzák ki a lakást, mert az alsó hangon négyórás játékidő ellenére a vörös csillagokért még sokáig üthetik a falat.

A PAD ALÁ ESVE

Öregecske sündisznónk legújabb PC-s kiruccanása tehát finoman szólva sem sikerült túl fényesen, bár ez nyilvánvalóan nem az átirat, hanem az alapjáték hibája. A Lost World gyerekjátéknak túl sok, modern platformerként viszont túl keveset nyújt ahhoz, hogy megérje az árát. Szegény Sonic így ezzel a húzásával két szék közé esett: szeretne haladni a korral, de a régi cimborákat is meg akarja tartani, a kettő viszont, mint kiderült, nem megy egyszerre...

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

Intel Dual-Core T4200 (2x2,0 GHz) vagy hasonló AMD, 2 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 2900 VGA, 8 GB HDD

Bár PC-n ritkaságszámba megy, Sonic legújabb jelenése inkább csalódás, mint kuriózum – régi rajongóknak és új játékosoknak egyaránt.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

A klasszikus Sonic-élmény nyomokban még mindig fellelhető, a színpompás körítésre és a zenére pedig nem lehet panasz.

KONTRA

A játékmenet alapvetően ellentmondásos, sőt néha frusztráló, a nehézség erősen ingadozó, a „történet" szó pedig nem írható le idézőjel nélkül.

55%

[ÍRTA ASTRODAVE] **Azt már a remek Csillagközi invázió óta tudjuk, hogy a szabadság, egyenlőség és demokrácia terjedésének nem szabhat gátat országok közötti határ, sem pedig planéták közti távolság. Ha pedig bármilyen fajnak (legyen az akár hatalmas rovar vagy szörny) eltérő nézete akadna, azt szépen lekaszaboljuk a testvériség nevében...**

A svéd Arrowhead Game Studios aligha mondható kezdőnek a többszereplős, kooperatív alkotások világában. Magicka című első játékukban négy varázsló vette fel a kesztyűt (és a varázspálcát) a gonosz mágus teremtményei ellen. Az ezután megjelent The Showdown Effect szintén több élő szereplő irányítása alatt érezte jól magát, majd pedig a hosszabb ideje szünetelő Gauntlet-szériát bővítették új epizóddal a sötét labirintusokban barangolni vágyók örömére. A szintén elsősorban többjátékos módra hangsúlyt fektető Helldivers ugyan már jó néhány hónapja elérhető a Sony újabb generációs konzoljain, a PC-s változatra mindezidáig várnunk kellett – szerencsére nem hiába.

A galaktikus háború helyzetét a csillagtérképen ellenőrizhetjük, elvégre nem árt tudni, hol kell szétrúgni pár nyavalyás idegen nyálkás ülepét...

FEJESUGRÁS A POKOLBA

Az óriásbogarakra lövöldöző űrkadétok kalandjai meglehetősen nagy hatást gyakorolhattak a szerzőkre, miközben negyedik szerzeményük háttérsztoriján dolgoztak: egy csillagközi háború kellős közepén jelentkezünk a seregbe, hogy igazi állampolgárként megvédjük Szuper Földre keresztelt bolygónkat a többi nemzet támadásától, és tűzzel-vassal-rakétavetővel ismertessük meg velük a demokrácia valódi szépségeit.

A kiképzést követően hódító hadjáratunk az űrbázisról indul, és siker esetén ide is térünk majd vissza minden alkalommal. Kíváncsi természetűeknek és túlélésre vágyóknak első lépésként érdemes átlapozni a folyamatosan frissülő digitális enciklopédiát, mely a különböző fajokról és alkalmazható stratégiákról tartalmaz bővebb információkat. Új feladatot a terem közepén helyet foglaló csillagtérképen kereshetünk: ez mutatja az ellenséggel vívott háború aktuális helyzetét, valamint az egyes régiókban való befolyásunk mértékét. Miután kiválasztottuk, hogy ki ellen indítunk támadást (célba vehetjük a bogarakat, a gépeket, vagy éppenséggel a Szuper Demokrácia ellen fellázadt kiborgokat), a területükre bökve elénk tárulnak az ott keringő bolygók, melyek egyben a nehézségi fokozatnak felelnek meg. Megbízatásaink kezdetben meglehetősen egyszerűek, megkérhetnek minket egy táska megszerzésére, egy terület adott ideig való megtartására, aknamező hatástalanítására vagy például egy rakétakilövő beindítására. Az elvégzett feladatok után szinttől függően tapasztalati pontokat nyerhetünk, de fejlesztésekkel és új fegyverekkel is gazdagodhatunk egy-egy túra után. A kiszabott teendők végrehajtása mellett érdemes nyitott szemmel járni az erdőket-mezőket-sivatagokat, hiszen kellő mennyiségű minta begyűjtése esetén fejlesztési pontok járnak jutalmul, amelyeket aztán az arzenálunk csiszolására fordíthatunk.

ADATOK

KIADÓ **PlayStation Mobile Inc.**
FEJLESZTŐ **Arrowhead Game Studios**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Alien Swarm 2010 (VALVE)
Hazard Ops 2011 (SEGA)

Történet nincs túl sok, azonban a Csillagközi invázióra emlékeztető akciójáték így is kifejezetten szórakoztató.

Az alapvető lőfegyvereken kívül (mint például a közelharcra is alkalmas gépfegyver, sörétes puska és gránátvető) jó pár eszköz segíti az életben maradást, melyeket a harc hevében – optimális esetben már azt megelőzően – bármikor megrendelhetünk légi úton. Igényelhetünk többek között lőszerutánpótlást, rendelhetünk telepíthető golyószóró-tornyot, vagy ha már rendelkezésre áll, beülhetünk egy hatalmas lépegető robot ülésébe, melyből magabiztosabban szórhatjuk az áldást és a rakétákat.

NÉGYESBEN SZÉP AZ ÉLET

A tucatnyi nehézségi szint közül az első 5-6 még akár szólóban is sikerre vihető, egy ezerfelől rohamozó horda ellen azonban jól jöhet néhány elszánt gárdista, akik bármikor becsatlakozhatnak egy küldetésünkbe, ha azt nyilvánossá tesszük. Míg más játékoknál ki lehet kapcsolni a baráti tüzet

TIPPEK, TRÜKKÖK

UTOLSÓ PERCEK

Miután a pályán lévő összes feladatot teljesítetted, el kell jutnod a berendezéshez, mellyel a mentőhajó hívható. Az érkezéséig számított másfél perc alatt ugyan meglehetősen komoly rohamra kell számítani, és túlzottan messzire nem csatangolhatsz el, a védekezés alatt mindenesetre érdemes körülnézned, nem lapul-e a környéken a fegyverek fejlesztéséhez szükséges elszórt minta.

VESZÉLYES KÖRNYÉK

Hiába szerelted fel harcosodat a létező legpusztítóbb fegyverekkel, elegendő neki egy-két vaktában ellőtt lövedék, és máris a földre kerül. Ráadásul nem csupán az ellenfél és társaink jelentenek veszélyt, hanem a pálya adottságai is: vízben gázolva például lassabban lehet csak haladni, a vulkánokból kiömlő láva pedig könnyen a vesztedet okozhatja – igyekezz azoktól távol maradni, ha mocorogni kezdenek.

ÚJRATÖLTÉS

A megrendelhető utánpótlások száma bizonyos esetekben limitálva van, tehát nem igényelhetsz és telepíthetsz minden sarokba gépágyút. Emellett egy csomag megérkezése után várnod is kell, míg egy újabbat rendelhetnél ugyanabból a segélyből. A taktikusabbak és előrelátóak tehát már a küldetés elején feltankolnak plusz lőszerből, nehogy egy vérgőzös ütközet alatt fogyjon el az utolsó tár.

RÖVIDEN ÉS TÖMÖREN

Minden megbízatás a ledobási zóna kiválasztásával kezdődik, azonban nem érdemes az őrjáratoktól hemzsegő célterületre helyezni a kiindulási pontot. Emellett igyekezz a feladatokat lehetőség szerint mielőbb elvégezni, ugyanis a lemészárolt ellenfelek után semmilyen tapasztalati pont nem jár, a fokozatos túlerő viszont előbb-utóbb még a legelszántabb vitézt is könnyen felemészti.

PADLÓT FOGVA

Egy-egy óvatlanabb lépés következtében harcosod könnyedén a földre kerülhet. Ilyenkor meglehetősen védtelenné válsz, hiszen csak lassan kúszva tudsz elhátrálni az ellenségtől, és mindössze meglehetősen gyenge pisztolyodat használhatod védekezésre. Igyekezz mielőbb felkelni, vagy ha másokkal küzdesz, ők is odarohanhatnak hozzád és felsegíthetnek, hogy hamar harcképessé válj.

ÉLET A HALÁL UTÁN

Minden óvatosság és önvédelmi eszköz ellenére is maga alá gyűrhet egy váratlan ostrom. Amennyiben egyedül küzdesz, néhány másodperc elteltével automatikusan újra ledobnak a csatatérre, többjátékos módban pedig társunk hívhat utánpótlást, de persze csak akkor, ha még ő is életben van. A küldetés sikertelenül zárul, ha mindenki elhalálozott vagy elfogytak az újrapróbálkozási lehetőségek.

FEJVESZTETT FEJLESZTÉS

Tíz minta begyűjtése után jár egy fejlesztési pont, amivel a felszerelésedet teheted ütőképesebbé: a puskák pontosabban tüzelhetnek, vagy éppenséggel robotjaid és tornyaid tovább állják a csapásokat. Mivel egy-egy fejlesztés akár három pontba is kerülhet, jól gondold át, hogy mire költesz: lőfegyverekre szenteled a drága pontokat, vagy inkább a rendelhető utánpótlásra költesz.

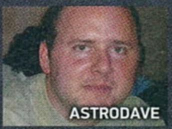
és nyugodtan belemasírozhatunk csapattagjaink golyózáporába, addig a Helldivers igencsak szigorúan kezeli a véletlenül kilőtt kósza töltényeket. Ezúttal hús-vér katonák harcolnak a fronton, akik nem viselik sokáig, ha belejük lőnek egy sorozatot vagy esetleg rájuk taposnak egy óriásrobottal. Tulajdonképpen már attól is elterülnek, ha véletlenül rájuk esik a ledobott utánpótlás, netán a mentőgép landol rajtuk, de a saját ágyúból származó lövedék sem kerül ki senkit.

Amennyiben odafigyelünk a többiekre, és nem tüzelünk ész nélkül, egy ügyesen összehangolt csapat könnyen ellenállhat a legádázabb inváziónak is. Bizonyos feladatokat jelentősen kevesebb veszteséggel teljesíthetünk így, ráadásul a tapasztaltabb veteránok rendelhetnek a bázisról olyan eszközöket, amelyekről egy közlegény eleinte csupán álmodhat. Mindemellett bizonyos terepeken kényelmesebben haladhatunk egy páncélozott jármű ülésébe bepattanva, mint gyalogszerrel. Ilyenkor mindenki kap feladatot, hiszen mialatt a sofőr a navigálással van elfoglalva, addig társai elfoglalhatják a lövészpozíciót, vagy az ágyútornyot vezérelhetik. A minél összefogottabb csapatjáték érdekében ugyan kiadhatunk egy-egy rövidebb utasítást a billentyűzeten keresztül, de a beépített élőszavas kommunikáció is rendelkezésre áll.

SZUPERFÖLDNEK SZUPERHARCOSOKAT

Számos tényező gondoskodik arról, hogy a Helldivers hosszú távon is remek szórakozást nyújtson. A látványvilág ugyan aligha

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2.4GHz, 4 GB RAM, 512 MB NVIDIA GeForce 9800 / ATI Radeon HD 2600 XT, 6,5 GB HDD.

Remek többszemélyes lövöldözés, melyben társunk épségére ugyanúgy vigyázni kell, mint a sajátunkra.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Sok fejleszthető fegyver, kellő élethűség és számos nehézségi szint gondoskodik a változatosságról.

KONTRA

A csavarosabb háttértörténet kidolgozására nem fektettek túl sok hangsúlyt a készítők.

86%

mondható kiemelkedőnek (a láva például eléggé csúnyára sikerült, azonban jópofa, hogy a homokban meglátszanak lépteink nyomai, és tetszetősen robbannak szét az ellenfelek), mindazonáltal ehhez a stílushoz éppenséggel elegendő, a hangsúly úgyis inkább a taktikázáson és az akción van. Ezekből pedig nincs hiány, hiszen a folyamatosan generált pályákon és bolygókon szüntelenül áramlanak az ellenfelek, olykor arra sincs idő, hogy az egyszeri katona muníciót kérjen. Egy-egy küldetést próbáljunk meg minél előbb elvégezni, és a térképen jelzett őrjáratokat nagy ívben elkerülni. Mert ha észrevesznek minket és nem iktatjuk ki időben az őrszemeket, riadót fújnak, ennek következtében pedig másodperceken belül komolyabb összecsapásra lehet számítani.

Harc közben hősünk rendszeresen megjegyzéseket fűz az eseményekhez, egy kiadós mészárlást követően élteti a demokrácia és a szabadság szépségeit – függetlenül attól, hogy a másik fajnak esetleg eltérő véleménye lenne. Ez a szarkasztikus humor pedig belengi a játék egészét: a már említett Paul Verhoeven-filmre emlékeztető bevezetőben a nagy reményekkel kecsegtető hadseregbe toborozzák a fiatalokat, a bázison lézengő agymosott katonák pedig végképp elvesztek az irányított demokrácia bugyrában. Csavarosabb történeti elemekkel és változatosabb feladatokkal tovább javíthattak volna az összképen, hiszen eleinte ugyanazokkal a teendőkkel fogunk találkozni, bármelyik planétára is tévedjünk. Ennek ellenére élethűségének és a többszemélyes módban rejlő lehetőségeinek köszönhetően maximálisan megállja a helyét az akciójátékok között. G

GAME OF THRONES
A TELLTALE GAMES SERIES

[ÍRTA UBO] **A Telltale Games is megpróbálkozott azzal, hogy elvigyen minket Westerosba, a végeredmény azonban egy csalódást keltő, vontatott és unalmas évad lett, ami sem a könyvek, sem az alapot jelentő tévésorozat minőségét nem éri el.**

George R. R. Martin monumentális méretekkel büszkélkedő regénysorozata, A tűz és jég dala viszonylag régen, a '90-es évek második felében indult útjára, és noha már akkor elkápráztatta az olvasókat, az igazán nagy, nemzetközi áttörésre még éveket kellett várni. Az HBO fedezte fel a könyvekben rejlő óriási potenciált, 2011-ben pedig el is indította az erre alapozó tévésorozatát, ami önmagában is nagy siker lett, de talán még nagyobb érdem, hogy egyúttal felhívta a világ figyelmét erre a szövevényes és ínycsiklandozóan ármányos fantasy univerzumra. Innentől kezdve beszélhetünk a Trónok harca hódító útjáról, ami ma már nemcsak a képernyőkön és nyomtatásban invitál Westerosba, hanem a videojátékokban is.

Ám sajnálatos módon eddig egyik fejlesztőcsapatnak sem sikerült megismételni azt a bravúrt, amit az élőszereplős adaptáció ért el – ebbe még az ezen a téren tapasztalt Telltale Gamesnek is beletört a bicskája.

IRON FROM ICE

A sorozat elméletileg tökéletesen passzolt volna a Telltale profiljához, azaz hogy ismert és bejáratott szellemi tulajdonok alapjaira építkezve egy interaktív filmsorozatot készítsenek belőle. Ez remekül működött a The Walking Deaddel, a Fabelsszel és Borderlandsszel is, itt azonban csak egy keservesen lassú folyású és lapos történetre futotta Westeros két kisebb családjáról.

A cselekmény a tévésorozat eseményeit követi, és annak harmadik évada után veszi fel a fonalat, a középpontba pedig a régóta rivalizáló Forrester és Whitehill házak küzdelmét helyezi. Játékosokként a földjüket (pontosabban az értékes erdejüket) és népüket védő Forresterek különböző, a világ messzi földjeire szakadt tagjait irányíthatjuk, próbálva biztosítani azt, hogy a lehetetlen körülmények ellenére a család fennmaradhasson.

A megszokottnál hosszabb, öt helyett ezúttal hat részből álló sorozat a tévében látottakhoz hasonló formulát követ, így különböző helyszínek és karakterek között ugrálunk, több síkon görgetve előre a történetet. Essos, a Fal és feledhető karaktereket és vontatott, sokszor fájóan unalmas jeleneteket pakolva egymás után – egyedül csak pár akciójelenet tudja rövid időre megemelni a vérnyomást (ezek menete a megszokott QTE). Persze, most is vannak komoly döntéshelyzetek és váratlan,

EGYSZER ELJÖN AZ A PONT, AMIKOR A BEVÁLT PANELEK PUFFOGTATÁSA MÁR NEM ELÉG, AZ IGAZI SIKERHEZ PEDIG ÚJ ÖTLETEKRE VOLNA SZÜKSÉG.

Királyvár mind az utunkba kerül, és persze a híres karakterek is be-beköszönnek egy-két párbeszéd erejéig. Csakhogy a Telltale-féle Trónok harca egyetlen pillanatra sem tudja utolérni azt a minőséget, amit az HBO szállít.

Helyette ügyetlenül utánozza a tévés kollégákat, egysíkú, minden szempontból

sőt sokkoló csavarok, de a történések nagy egészét tekintve csupán súlytalan lábjegyzet a Forrester ház egyébként lezáratlanul hagyott kálváriája.

WINTER IS COMING

Az előző hónapban az egekig magasztaltam a Tales from the Borderlandst, amivel a Telltale bőven a várakozásokon felül teljesített, nagyon jól megragadva az alapanyagot, és úgy keverve annak elemeit, hogy egy egyedi termék szülessen belőlük.

Na, ennek az ellentétje a Game of Thrones, aminek kapcsán végig olyan érzésem volt, mintha karót nyelt, szigorú üzletemberek vezették volna az írók kezeit, ügyelve arra, hogy még véletlenül se vigyenek bele sokat a saját ötleteikből. Sajnálom, hogy így alakult, hiszen ennél jóval több volt a koncepcióban, és talán nagyobb kreatív szabadsággal sokkal élvezetesebb is lehetett volna, de így csak egy gyenge közepes, egy újabb feledhető játékadaptáció a jobb sorsra érdemes Trónok harca alapján...

Érdektelen párbeszédek, unalmas jelenetek sokasága rontja az összképet, Észak ezt a feldolgozást biztosan nem felejti el egy darabig.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2 GHz CPU, 3 GB RAM, DX9c VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Unalmas történet a Trónok harca univerzumának egy mellékes száláról, egy olyan csapattól, amely sokkal többre lenne képes.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A könyvekből és a sorozatból ismerős helyszínek meglátogatása, és a híresebb karakterek feltűnése.

KONTRA

Lassú, vontatott és unalmas történet, jellegtelen karakterek. Gyenge utánzata a tévésorozatnak, ósdi grafika és újításokat nélkülöző játékmenetet.

70%

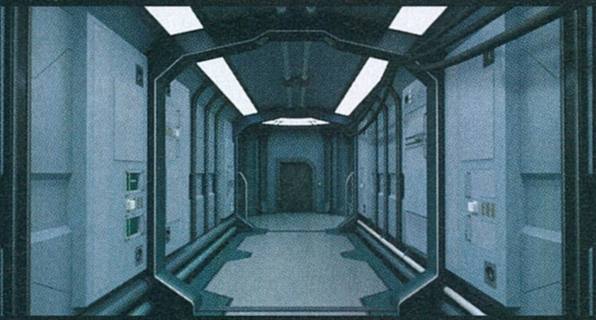
PROMINENCE

[ÍRTA OBO]

A Digital Media Workshop megmutatja, milyen volt egy point 'n click kalandjáték bő húsz évvel ezelőtt, múltidéző utazásra invitálva minket egy kudarcra ítélt küldetést végző hajóra, annak rejtélyekkel és megoldandó feladatokkal teli fedélzetén.

A kalandjátékok aranykorszaka már rég leáldozott, hiszen amíg a '90-es években egymást érték a nagyszerű, később klasszikussá emelkedett címek, ma már egyszerűen nincs hely ezeknek egy olyan piacon, amit az évente új részekkel jelentkező akciójátékok uralnak – persze, nem halt ki a zsáner, csak a perifériára szorult, ahol a kisebb csapatok őrzik a lángot, és időről időre előállnak valamivel, ami felidézheti bennünk a régi szép időket.

Így tett most a Digital Media Workshop: a csapat Prominence című programja egyszerre hordozza magában a kalandjátékok legjobb és legrosszabb elemeit, közben pedig annyira korhű, mintha két évtizeddel ezelőtt, a hőskorban készítették volna.



A klasszikus kalandjátékok nyomdokain járva néha egészen különleges eredménybe botlik az ember.

A NAGY UTAZÁS

A történet a távoli jövőbe visz, ahol egy üldözött faj egy távoli bolygó képében találta meg az utolsó mentsvárat. Átköltözve új életet kezdhetnek, mielőtt azonban a sok-sok milliónyi ember útra kelhetne, egy csapatnak biztosítania kell, hogy minden készen álljon, amikor a tömegek megérkeznek. Játékosokként ezen az előreküldött hajón teljesítünk szolgálatot, ám a kaland kezdetén nagyon úgy áll a dolog, hogy a küldetés kudarcba fullad: a generátor leállt, a rendszerek nem működnek, és hamar világossá válik, hogy egyedül maradtunk a fedélzeten. A feladatunk így az, hogy kiderítsük, mi történt, és hogy hova tűnt a legénység, na meg lehetőleg mentsük, ami menthető.

Mindez nagyjából egy határányi kalandot tesz ki, amely során levelekkel és hangüzenetekkel ismerjük meg a különböző körleteket és szereplőket, darabról darabra rakva össze a missziót övező rejtély kirakósát.És noha végig izgalmas a felfedezés, a játékmenet a felhőtlen szórakozás útjába áll.

A MÚLT ÁRNYAI

A Digital Media Workshop mai szemmel nézve egy egészen ósdi játékmenet mellett döntött, ami úgymond képernyőkre bontja a játékteret. Ezt úgy kell elképzelni, hogy habár szabadon mozoghatsz a hajótestben, minden állomást – legyen az a folyosó közepén lévő kapcsoló, vagy két lépés egy terminál felé – egy előre elkészített (de szerencsére átléphető) átvezető videócska köt össze, tényleges játékmenet pedig csak akkor tapasztalható, ha a karakterünk egy helyben áll. Ekkor kell az útközben felszedett tárgyakat használnunk, hol egymással kombinálva őket, hol szétszedve az egyiket egy értékes alkatrészért.

NEM LESZ KÖNNYŰ

A lassú tempójú kalandozást a fejlesztők kellő mértékű kihívást rejtő feladványokkal ellensúlyozták, és egy pillanatra sem inzultálják az intelligenciánkat azzal, hogy a szánkba rágnának valamit.

Sőt a kelleténél sajnos többször fordult elő, hogy túl kevés információt adtak meg egy-egy feladathoz, illetve a kalandjátékok típushibájába is belefutottam, miszerint hamarabb találtam meg a megoldást, mint a problémát.

PEL KOLORO

A Prominence jobb szó híján egy modern őskövület, ami a két generációval ezelőtt technikai megvalósításokat követi, és noha emiatt könnyű volna a rásütni a gagyi jelzőt, paradox módon nem tudok igazán haragudni a kisebb hibái miatt.

A ronda grafika vagy az elavult (de végső soron működő) megoldások ellenére ugyanis egy olyan program áll itt, ami tökéletesen felidézi a kalandjátékok aranykorszakát, ez a lehengerlően nosztalgikus báj pedig ideálissá teszi egy kis kellemes múltidézésre.

ADATOK

KIADÓ **Digital Media Workshop**

FEJLESZTŐ **Digital Media Workshop**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz dual-core CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 200 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy, a klasszikusok mintájára készült, tetőtől talpig régi vágású kalandjáték.

GRAFIKA:	50%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

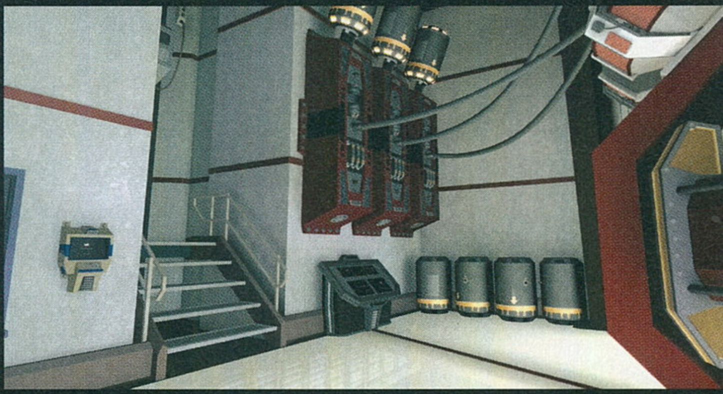
Egyedi, jól felépített történet, helyszínek.

KONTRA

Lassú játékmenet, idejétmúlt grafika.

80%

A Prominence nem valami szép játék (sőt éppen ellenkezőleg), helyszínei azonban csak úgy sütik magukból a magány és az elidegenedés sötét érzését.



JUST CAUSE 3™

[ÍRTA JOHNBART] **Rico Rodriguez, minden diktátor és fizikatanár rémálma visszatért, ezúttal pedig a Mediterráneumban rak rendet a maga sajátos módszereivel. Azúrkék tenger, gyönyörű tájak és nonstop pusztítás – lássuk, hogy sikerült a széria legfrissebb darabja!**

A Just Cause 3 főszereplője ezúttal is Rico, a szuperügynök, aki nem ismer lehetetlent. Ja, de: egy normális sztorit már nem tud elcipelni.

Mozgalmas évet hagy maga mögött az Avalanche, a stúdió a Just Cause 3 (innentől JC3) mellett ugyanis a theHunter: Primallel és a Mad Maxszel is bejelentkezett idén. A csapat tehát nem unatkozott, bár lehet, hogy jobb lett volna, ha nem vállalja túl magát, a végeredmény ugyanis egyik esetben sem lett tökéletes. Dzséjt harcostárs a dínós vadászkaland céltalanságát és befejezetlenségét, míg Böjti kolléga az autós apokalipszis narratív hiányosságait és repetitív sandbox játékmenetét jutalmazta 74, illetve 75 százalékkal. Nos, zavarral telve bár, de értékelésemmel én is a fenti sorozatot folytatom, a JC3 játékmenete ugyanis hiába iszonyatosan szórakoztató, ha ugyanazon banánhéjakon csúszik el, mint az említett, egyívású tesói...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Just Cause 2
2010 (AVALANCHE STUDIOS)

Saints Row: The Third
2011 (VOLITION INC.)

VIVE MEDICI!

A történetet illetően e fejlemény persze nem meglepő, a Just Cause-széria elvégre mindig is a kötetlen, nyílt világú garázdálkodásról, semmint az azt keretbe foglaló narratíváról szólt. Ez persze mégsem jelentheti azt, hogy egy történetmesélésben és karakterekben is erős Saints Row IV illetve GTA V után nem lehetnek elvárásaink ezen a téren.

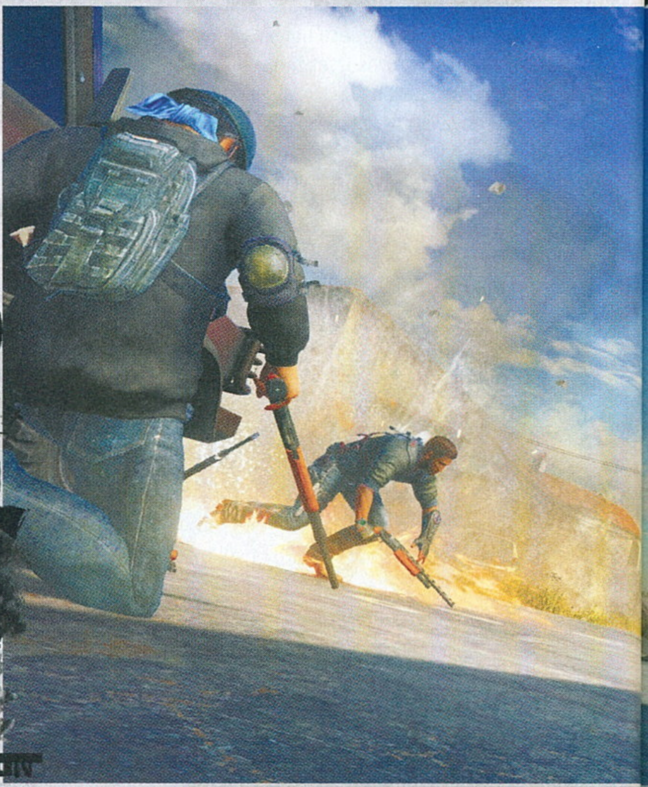
Rico néha az előtt röpíti levegőbe a benzinkutakat, hogy eszébe jutna tankolni. Az élet harc.

Ennek alapjai pedig adottak is: Rico ezúttal gyermekkori otthonát, a földközi-tengeri Medici szigetvilágát veszi célba, amely egy megalomán diktátor, Sebastiano di Ravello tábornok rezsimjét nyögi. Dacára viszont az európai helyszínnek, a generalissimót nem nagyon zargatja az EU, az öreg ugyanis egy rakás Bavarium nevű ércen ül, amelyből pusztító robbanófejeket és Star Trekbe illő védőpajzsokat lehet előállítani – ezek ugye ideális ketyerék, ha el akarjuk foglalni a világot. A vén gazember persze nem számol hősünkkel, akit ezúttal a bosszúvágy fűt: a tábornok ugyanis a hatalomátvétel idején Rico szüleit is likvidálta. A feladat tehát adott: számoljuk fel Medici rezsimjét, aztán billentsük fenéken magát di Ravellót is, hogy bosszút állhassunk szeretteinkért, és persze megmentsük az emberiséget. A teljes káosz ezúttal is garantált – a probléma csupán az, hogy ez nem csak Rico akcióira, hanem az egész történetvezetésre áll.

A terapeutája szerint Rico túlságosan is ragaszkodó típus: még egy gázpalackot sem képes csak úgy elengedni, pedig egészséges lenne...

Dacára ugyanis, hogy a sztorin a stáblista szerint kilencen (!) dolgoztak, a JC3 narratívájában nincs sok köszönet. Szinte magyarázat nélkül dobnak az események sűrűjébe, feladataink között nincsenek ok-okozati viszonyok, a teljesen egydimenziós és zömében idegesítő karakterek pedig a semmiből, nulla felvezetéssel kerülnek a képbe. A szövegkönyv sem az igazi: viccesnek szánt, de blőd beszólások és közhelyes keménykedések tarkítják a párbeszédeket. Oké, Rico egysorosai és az akcióinkat kommentáló, bebörtönzött közrádiós „hírei" mondjuk jól sikerültek, mindkettőn sokat lehet nevetni, bár előbbiek elég gyakran ismétlődnek.

A siklóernyő nem csak azért jó, mert szimplán menő, hanem mert kiválóan lehet manőverezni vele Medici csodaszép, kék égboltján.



FELSZABADÍTÁSI SZAKREFERENS

A JC3 főszála tehát finoman szólva sem maradandó. Bár tény, hogy maguk a küldetések szórakoztatóak, de csak mert szkriptelt környezetben csináljuk bennük ugyanazt, amit normál esetben a szabad játékmenet alatt tennénk. Ez utóbbi, a program „magvát" adó destruktív, kötetlen, vidám hangulatú akciózás pedig teljesen rendben van.

Elődeihez hasonlóan, feladatunk a JC3-ban is a játékteret adó hatalmas szigetvilág felszabadítása, amihez az elszórt települések és katonai bázisok elfoglalásán át vezet a nagy kaliberű töltényekkel és robbanóanyagokkal kikövezett út. A flinták és rakétavetők mellett persze ott van Rico két megszokott, a játékmenetben központi szerepet játszó, de a fizika törvényeit hírből sem ismerő segédeszköze is: csáklyavetője és siklóernyője. Előbbivel villámgyorsan (és akár zuhanás közben is) odasuhanhatunk azon felülethez vagy járműhöz, amire kilőttük; utóbbival pedig megfelelő sebesség mellett bármikor a levegőbe emelkedhetünk, hogy a magasból osszuk tovább az áldást. A két eszköz remekül kiegészíti egymást (a csáklyázással szerzett begyorsulásból pl. rögtön átválthatunk gyors siklóernyőzésbe), de kaszkadőrködni nemcsak velük lehet, hanem a járművekkel is: a lebegő helikoptereknek a hasára, míg az autóknak/repülőknek/hajóknak a tetejére ugorhatunk rá, ha bele akarunkereszteni pár rakétát az üldözőinkbe. Kütyüink tehát az előző részhez hasonlóan ezúttal is teljes vertikális mozgásszabadságot adnak: villámgyorsan „megmászhatunk" velük bármilyen őrtornyot, emeletes házat vagy épp sziklás domboldalt, ezt pedig muszáj kihasználnunk, ha ép bőrrel akarjuk megúszni az összecsapásokat.

Aknamunkánk fokmérője a káoszkeltés, vagyis a rezsim seregtesteinek és kiemelt színnel (szürke-pirossal) jelzett katonai-gazdasági objektumainak eltakarítása. A településeken di Ravello őszerénységének propagandakellékeit (reklámtáblákat, szobrokat stb.) és milíciájának helyőrségeit kell lerombolni, a támaszpontokon pedig gyakorlatilag mindent, ami nem betonból készült.

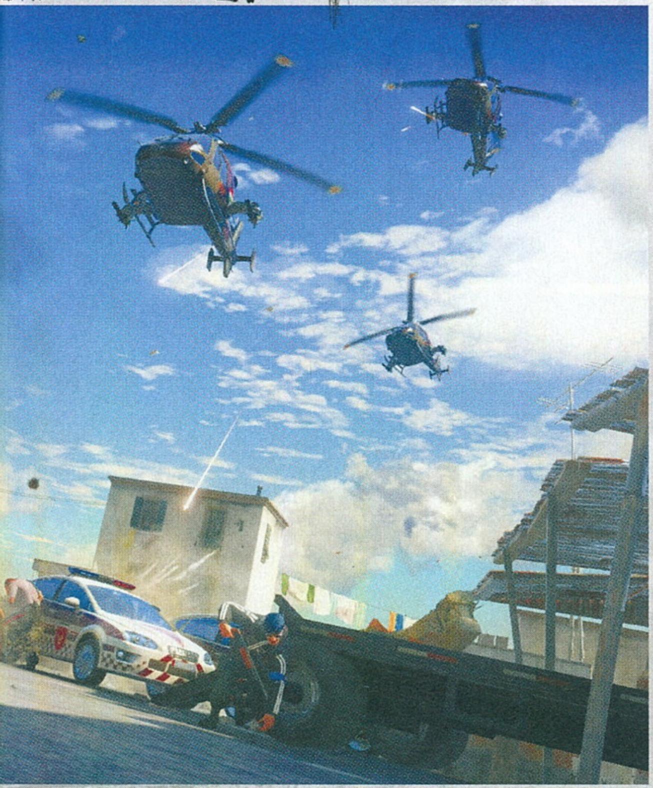
MIÉRT ÉPPEN MEDICI?

Bár Medici gyönyörű mediterrán szigetvilága a képzelet szüleménye, az állam természetesen a valóságban gyökeredzik: az Avalanche javarészt Monacót, valamint a Földközi-tenger ismertebb szigeteit, elsősorban Szicíliát és Ibizát vette alapul a játéktér arculatának tervezésekor. Mint Roland Lesterlin, a játék kreatív direktora elmondta, a Mediterráneum két okból volt számukra csalogató terep: egyrészt mert nyílt világú akciójátékban ritka vendég, másrészt pedig mert úgy gondolták, hogy egy dél-európai karakterű, változatos tengerparti régió remek kerete lenne a pusztító, kötetlen akcióorgiának. A játéktér neve egyébként szintén a Mediterráneumhoz kötődik, az ugyanis valószínűleg a Medici-klánra, a reneszánsz Firenze befolyásos (kiskirályi hatalmú) nemesi famíliájára utal.

A szárnyasruha a Just Cause 3 egyik fontos újdonsága. Az egy dolog, hogy jól néz ki, de könnyen irányítható, roppant sebes eszköz is.

MEDITERRÁN KIRAKÓS

Medicinek nemcsak a földrajzát legózták a Mediterráneumból, hanem a nyelvét és a főellenfelét is: mindkettőt több létező, javarészt földközi-tengeri forrásból rakta ki az Avalanche. Bár a medici nyelvjárás így fiktív, az újlatin nyelveket beszélők jó eséllyel mégis megértik majd a feliratokat, a szigetállam nyelvét ugyanis javarészt spanyol, olasz és román szavakból gyúrták össze. Sebastiano di Ravello tábornok ugyanakkor főleg két földközi-tengeri kötődésű diktátor keveréke: gesztusaiban Benito Mussolinire hajaz, míg fehér tiszti egyenruháját a néhai Muammar al-Kaddáfi líbiai nagyvezértől kölcsönözte.



Tennivaló lesz bőven, Medici ugyanis tömve van elnyomott falvakkal és bázisokkal: három régió huszonhat megszállt tartománya várja szabadító érkezésünket, bennük átlagosan öt-hat várossal és helyőrséggel, szóval nem fogunk unatkozni.

„SZÁLL A C4 HÁZRÓL-HÁZRA"

A fentiek persze a veteránoknak sok újat nem mondanak, elvégre Rico egyszemélyes revolúciója ugyanezen alapokra épült a JC2-ben is. Ez pedig egyáltalán nem gond, elvégre, ha valami 2010-ben jól működött, akkor nem kell hozzányúlni. Az új rész erénye így két dologban rejlik: egyrészt az alaprecept finomításában, másrészt a sokkal dekoratívabb tálalásban.

Ami a siklóernyőt illeti, nagy változások nem érték, igaz, kicsit lassabb, kezelhetőbb lett. Mivel a csáklya immár bármiben megakad, könnyebben gyorsíthatjuk fel magunkat, illetve növelhetjük/csökkenthetjük a magasságunkat, és ezért összességében az ernyő is jobban irányítható. A mozgáskultúra terén a prímet viszont az új etapban debütáló szárnyasruha viszi, ami egyszerűen remekel: gyors, repülés közben pedig ennek sebességét is fenntarthatjuk/növelhetjük a kilőtt csáklyafejekkel

Akinek viszont nem esete a személyes légi közlekedés, ne aggódjon: a baráti bázisokon beszerzett jelzőfényekkel ezúttal is gyorsutazhatunk a felfedezett pályarészek között.

Története összecsapott, karakterei sekélyesek, sandbox akcióorgiája viszont megunhatatlan.

Rico fentebb kitárgyalt mozgáskultúrája így főleg csak kötelező finomításokat kapott. Csáklyája immár mindenhez hozzátapad, beleértve az embereket/állatokat is – egy élmény odaszállni a megragadt milicistákhoz, és gyomron törölni őket. A katonai járművek „kölcsönvételénél" végre nem kell felesleges QTE-ket nyomkodni, hanem rögtön kihajítjuk az ülésből a bakákat, valamint megnőtt az egyszerre kilőhető csáklyás huzalok száma is. Utóbbiakból a megfelelő fejlesztések mellett egyszerre akár hatot is munkába állíthatunk, a fizikával rendelkező tereptárgyak kreatív összekötésével, majd a huzalvégek berántásával muníció híján is iszonyatos pusztítást végezhetünk a lebontható objektumok között.

Arzenálunk szintén fejlődött. Egyrészt immár egyszerre három flintával mehetünk akciózni (egy akimbo-párossal, egy kétkezes mordállyal és egy nehézfegyverrel, pl. rakéta- vagy gránátvetővel), de gránátból és C4-ből is több fityeg az övünkön: előbbiből max. hat darab, utóbbiból pedig végtelen (!) a javadalmazás, noha az egyszerre lerakható szeretetcsomagok száma limitált. Az ellátmány beszerzését szintén egyszerűsítették az előző rész óta, a garázsokba elcipelt járműveket és a bázisokon kioldott gyilokszerszámokat pénzmag helyett jeladók eldobásával, ingyen kérhetjük be az ellenállástól. Eszközeinket az elődhöz hasonlóan most is az ún. „gearek" (fogaskerekek) segítségével

Mivel a Just Cause 3-ban az akciónak rendeltek alá minden más elemet, ezért aztán valóban úgy érezzük, hogy bármit megtehetetünk a játékban.

fejleszthetjük, a beszerzés módja viszont más: a felszabadított városokban és bázisokon megnyíló minijátékok teljesítésével juthatunk hozzájuk, az upgrade-ek kioldása így kizárólag a kihívásokon nyújtott ügyességünkhöz kötött – ezt mondjuk kicsit furcsának találtam. Végezetül a játékmenet sem úszta meg pár apróbb újítás nélkül az elmúlt öt évet. Rico pl. hallgatott némi informatikát, a hackelési feladatokat is tartalmazó bázisok/rendőrőrsök elfoglalásához így végre nem kell technikusokat pesztrálnunk, Medicin bóklászva pedig gyakran botlunk véletlenszerűen generált feladatokba is (úgymint egy célszemély likvidálása, kivégzőosztag kiirtása stb.), melyeknek teljesítése gyorsutazási pontokat, vagy a körözöttségi szintünket törlő kolostorokat old ki. Utóbbiak használata ellenben nem kötelező, amennyiben ugyanis a tűzharcok során sikerül kilőni a segítségért rádiózó (külön ikonnal jelzett) bakákat, akkor nem fog végtelenített erősítés üldözni bennünket – elég csak az éppen támadó alakulatokat darabokra szednünk.

„A fizika nem így működik" – mormogta fizikatanár édesapám a játék egyes jelenetei láttán.

CSISZOLATLAN PARADICSOM

Az elődből örökölt, de sokat finomított játékmenet tehát nagyon szórakoztató, igaz, idővel a Mad Maxhez hasonlóan rutinszerűvé válhat, a konkurencia és a JC2-es multiplayer mod tükrében pedig egy kidolgozott kooperatív módot azért elbírna a forradalom. Technikai fronton ugyanakkor sokkal vegyesebb az összkép: egyik szemem sír, a másikban C4 robban, a JC3 ugyanis hiába épül továbbfejlesztett alapokra, elkélt volna még némi polírozás a programnak. Ami a vizualitást illeti, ott a játék hozza a 2015-ben elvárt szintet. Noha a játéktér változatosságában és méretében elmarad az előd Panaujától (1000 km2-esnek nevezni pedig erős túlzás, a felét ugyanis tenger borítja), kidolgozottságában sokszorosan túlszárnyalja azt, Medici ugyanis egyszerűen gyönyörű. Útikönyvbe illő kisvárosok, homokos és sziklás tengerparti régiók, szántóföldek és olajfúró telepek tarkította dombságok, vagy épp hegyvidék keretezi akcióinkat. (Az európai közegből adódóan a sivatagok ezúttal kimaradtak.) És ha már akció: a JC2-höz képest sokkal több lerombolható épület és objektum került a játékba, amik a továbbgyúrt fizikai rétegnek és

ISMERŐS SZÍNEKBEN

Valószínűleg egy emberként szisszent fel az összes Just Cause 3-at nyomon követő magyar gamer, amikor megjelentek az első sajtófotók a játékról, Medici zászlaja ugyanis majdnem teljesen megegyezik a magyar trikolórral. Nos, hogy az Avalanche látott-e már magyar lobogót, nem tudjuk, de az mindenesetre valószínű, hogy a szigetország zászlajának fő inspirációját az olasz trikolór, illetve Mexikó egyik első történelmi tagállamának, Coahiula y Tejas-nak a lobogója adta. Medici zászlaja voltaképp az utóbbinak a 90 fokkal elforgatott változata, egy extra csillaggal megspékelve. Egy biztos, a szívünknek így is jól esik a dolog, bár tény, hogy van némi keserédes íze...

robbanáseffekteknek köszönhetően minden eddiginél látványosabban pusztulnak el. Nem érheti panasz magukat a modelleket sem, hisz mind a karakterek, mind a járművek részletgazdagabb megvalósítást kaptak.

A járgányok és a vezetési modell terén vegyes az összkép. Bár a törésmodell remekül fest, a vasak irányítása pedig rengeteget javult (az elóddel szemben a játék így kitűnően játszható billentyűzet+egér párosítással is), a kamerakezelés olykor elég idegesítő. Autók esetén néha túl közel van a verdához a lencse, vagy egyszerűen nem áll alapállapotba tolatás és kanyarodás után. Repülővezetéskor pedig képtelen normális tempóban lekövetni a manővereinket, és ez főleg a légi versenyeknél nagyon frusztráló. A járművekkel egyébként csáklyánk is hadilábon áll: megeshet, hogy Rico egyszerűen nem „tapad meg" az ellopni kívánt gépek oldalán/tetején, hanem felkenődik rájuk és lezuhan róluk, ami egy nagyobb tűzharc esetén elég kellemetlen fejlemény. És végül ott van az újraírt kaszkadőrrendszer is, ami szintén felemás lett. Bár Rico immár szabadon mozoghat a járművek tetején, tempója ilyenkor egy reumás csiga sebességével vetekszik, és ez az akció sűrűjében nem egy életbiztosítás.

A hangok terén az Avalanche korrekt munkát végzett, a járművek és a fegyverek effektjei rendben vannak, a pusztítás keltette kakofónia pedig szintén kedves a fülnek. A zenei könyvtár viszont nem valami változatos (kötetlen kalandozásunk alatt csak 2-3 különböző traktust hallani), a színészi teljesítmény minősége erősen hullámzó, pár óra játék után pedig egyes effektek (pl. fegyvereink hangjai) hajlamosak egyszerűen eltűnni.

A legkomolyabb gondok azonban mégsem a fentiekkel, hanem a játék optimalizációjával és erőltetett online szolgáltatásaival vannak. Az előbbi téren a csapatnak sajnos nem sikerült újráznia a Mad Max után, a JC3 ugyanis minden platformon hajlamos vezetés és harc közben beszaggatni, vagy rosszabb esetben szétfagyni – nem kétlem, hogy a foltok ezen javítanak majd, de azért a Mad Max után csalódás, hogy húzócímét ilyen állapotban adta ki az Avalanche. Az online ranglisták ugyanakkor a lehető legrosszabb netkóddal készültek. Nem elég, hogy az átléphetetlen intro után a bejelentkezés minden indításnál kb. fél percig tart, de a szerverek rendszeresen el is dobják a kapcsolatot. Ekkor a játék effektíve leáll, amíg offline módba nem kapcsolunk, csakhogy utóbbira a program magasról tesz, mivel ha megnyitjuk a térképet, rögtön megpróbál újracsatlakozni. Erre az agyrémre PC esetében csak a Steam offline-módban indítása jelent megoldást, ez pedig teljesen abszurd. Egyébként rendes multit nem kaptunk, csak a pontszámok terén versenyezhetnek egymással a vásárlók.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500K vagy AMD Phenom II X6 1075T CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 670 vagy AMD Radeon HD 7870 2 GB VRAM-mal, 50 GB HDD.

Iszonyatosan szórakoztató és fizikatanárokat sírva fakasztó nyílt világú akciójáték, gyenge narratívával, idegesítő karakterekkel és jelenleg számtalan technikai bakival.

GRAFIKA: **84%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **76%**

PRO

Szinte megunhatatlan nyíltvilágú destruktív akciózás.

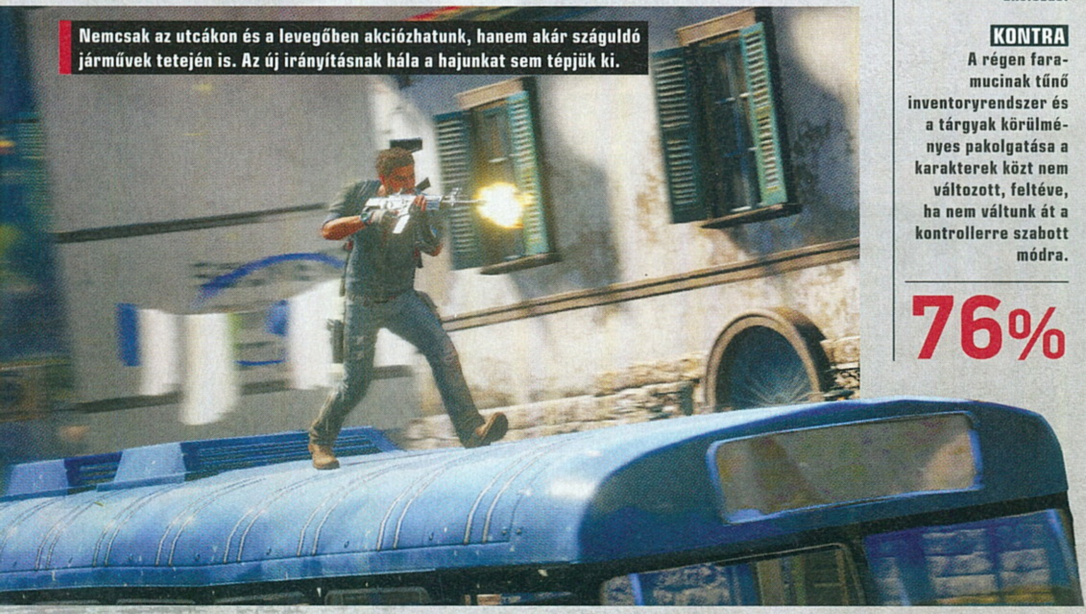
KONTRA

A régen faramucinak tűnő inventoryrendszer és a tárgyak körülményes pakolgatása a karakterek közt nem változott, feltéve, ha nem váltunk át a kontrollerre szabott módra.

76%

ÉLJEN A FORRADALOM?

A JC3 tehát nem hogy nem tudta megismételni a Mad Max kitűnő technikai rajtját, de jelen pillanatban elég komoly problémákkal küzd. Gyanítom viszont, hogy az elkövetkező hetekben-hónapokban ezek zömét javítja majd a csapat. És ez jó, mert a JC3 máskülönben teljesen rendben van, még ha játékmenetében hagyományos Avalanche-játék is: egy csiszolatlan mediterrán homokozó, szórakoztató nyílt világú akciózással, és elhanyagolható főszállal. Bár hibái sajnos lerontják az összképet, valahogy mégsem tudok annyira haragudni rá. Elvégre nem mindennap robbantgathatok katonai bázisokat egy ibizai szépségű turistaparadicsomban.



Nemcsak az utcákon és a levegőben akciózhatunk, hanem akár száguldó járművek tetején is. Az új irányításnak hála a hajunkat sem tépjük ki.

MAYAN DEATH ROBOTS

[ÍRTA **TIKA**]

GYILKOS ROBOTOK ÉS MAJÁK? HÁT BIZONY EZT IS MEGÉRTÜK, MÁRMINT EBBEN A BELGA ALKOTÁSBAN KÉT FÉMGIGÁSZ LÖVI EGYMÁST A WORMSÖS HAGYOMÁNYOKNAK MEGFELELŐEN (RÖPPÁLYA-SZÁMOLGATÁS, TRÜKKÖS FEGYVEREK), MIKÖZBEN A LÁBAIKNÁL HANGYAKÉNT NYÜZSÖGNEK AZ ŐKET BÁLVÁNYOZÓ MAJÁK.

Muszáj néhány szóban méltatni a játék nem kicsit elszállt alapkoncepcióját. A címadó robotok ugyanis az Intergalaktikus Sport TV aktuális sztárjai, és idegen planétákon mérik össze az erejüket – a robotközönség legnagyobb örömére. Most éppen a maja kultúra kellős közepén landoltak, és a kis őslakók a piramisokból előóvakodva rögtön azt hiszik, hogy az égből érkező bádogemberek mi mások lehetnének, mint istenek. Minden robotnak saját kis rajongótábora lesz, amely aztán hangyabolyként sürög körülötte, és próbál segíteni a maga apró módján. Teszem azt, katapultot építenek, és ők is odapörkölnek az ellenfélnek, vagy amennyiben a szembenálló robot átugrik a másik térfelére – majd elfelejtettem, hogy rocketjump is van az eszköztárban –, na, akkor nekiállnak szétkapni. Igen ám, de a maja istenek, mármint az „igazi" istenek, nem nézik jó szemmel, hogy elbitorolták a híveiket, ezért aztán időről-időre a pálya közepén megjelenik egy gigászi tollas kígyó, vagy valamelyik másik haragos entitás, és mindkét robotot egyaránt kiosztja. Ilyenkor ugye fordul a kocka, és mindenki lő mindenkit. Aztán befutnak a spanyol konkvisztádorok is...

VÉDD AZ AKSIT!

A műfaj szabályaihoz hozzátartozik, hogy a pléhpofák között ne legyen két egyforma, ezt rögtön ki is lehet pipálni. A fegyverzet sem szabványos, ámbár az elsődleges többnyire rakétára, a másodlagos pedig gránátvetőre hajaz, ugyanakkor találunk halálsugarat, önjáró töltetet és egy csomó más őrültséget is. A küzdelemben egyébként mindkét robot egy-egy telepet (csicsás doboz – ebből nyerik az energiát) védelmez a pálya átellenes pontján, és az a cél, hogy a másikét megsemmisítsék. Alap esetben az aksi be van ágyazva a talajba, tehát némi humuszt le kell pörkölni, mielőtt az életerejét elkezdenénk nullázni. Adja magát a kérdés, hogy miért nem egymást lövik a fémagyak? Nyugi, odapakol mindenki a másiknak, de amíg van kraft, addig egy ufó belibeg és visszarakja a terepre a cseredarabot, s így csupán csak egy környi veszteséget szenved a delikvens. Ezért aztán mindenki inkább a telepet (core) akarja szétkapni...

BYE-BYE!

Egyszerű móka ez, a játékban például nincs tűzgomb, hanem meghatározott időintervallum jut a fegyver kiválasztására és a röppálya beállítására, majd az idő lejártával automatikusan elindulnak a töltetek. A tüzelés és a helyváltoztatás mellett Tetris-szerű elemekből építkezhetünk is, betakargathatjuk a core-t, vagy ha az ellenség a sugarunkon belülre merészkedik, akkor jól körbefalazzuk, aztán nézhetjük, ahogy a szerencsétlen megpróbál magának rakétával helyet csinálni. A változatos pályák, a szerencsekeréken kisorsolt szuperfegyverek és az ötletes nehezítő körülmények mindenképp az alkotás javára szólnak – az időjárást befolyásoló kis robotok például megpróbálnak lefagyasztani, ami szintén elég jópofa. A kampány mellett a lokális multi érdemel még említést, és az, hogy gyakorlatilag a négy iránygomb és a két szelektor segítségével mennyi mindent tehetnénk – már ha két fegyvernél többet kapnánk. Az év játéka címtől persze mindenhogy messze állunk: egy akció kihegyezett alkotás azért nézzen már ki jobban, főleg a talajt érintő részek. A menü sem nyer díjat, és a robotos téma sem lett úgy kidomborítva, mint amekkorát a majás szál ütött. Értem ezalatt, hogy a Wormsnek vicces jelenetei származtak a rohamsisakos kukacokból, és a mai napig ott van a fülemben a Bye bye!, vagy a többi jellegzetes hangeffekt. Na, a Mayan ilyet csak nyomokban tartalmaz. Ettől még nem rossz játék, ám a „cukiságfaktor" hiányzik, na meg egy komoly grafikusmotor.

EZ AZ ALKOTÁS IS MUTATJA, HOGY VAN ÚJ A NAP ALATT, MAX A GRAFIKAI MEGOLDÁSOK OKOZHATNAK PROBLÉMÁT A KÖLTSÉGVETÉS SORÁN.

ADATOK

KIADÓ
SODESCO

FEJLESZTŐ
Sileni Studios

MŰFAJ
akció

MULTI
lokális

GÉPIGÉNY

1,4 GHz CPU, 1 GB RAM, OPENGL 2.1 VGA, 750 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A pontszám legfőképp a műfaj bátorításának szól, mert ötletes a témaválasztás, de a kivitelezés elcsúszott pár banánhéjon és a robotok sem igazán karakteresek.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

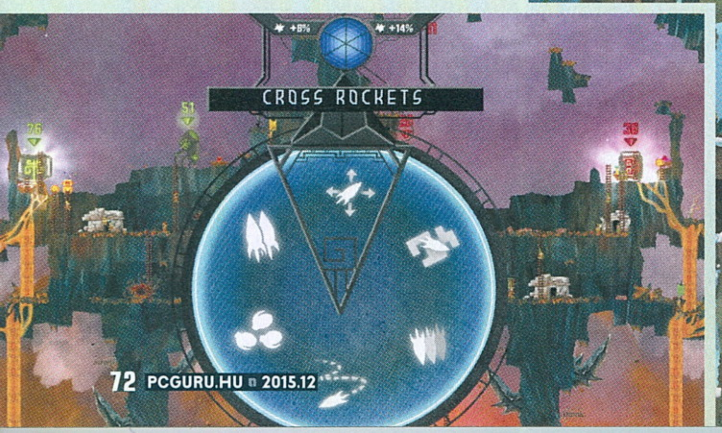
PRO

A maják bevonásáért, a változatos körülményekért és az istenekért jó pont jár, az ár is kedvező, és pár új dolgot is mutat.

KONTRA

Látványosabb köntösért kiállt ez a műfaj, az audio is lehetne élénkebb, a közelharci fegyverek hiányoznak.

72%



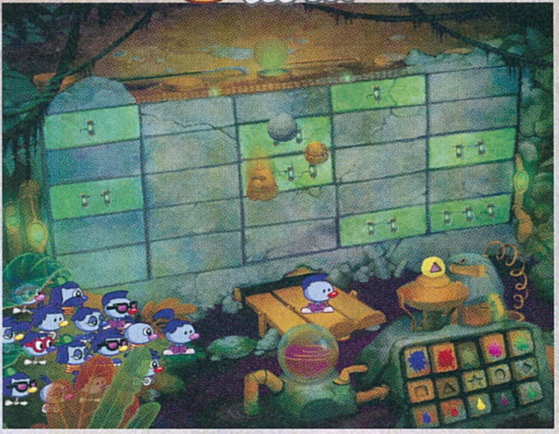
Könnyen beugorhat a Worms is a játékmenet alapján, azonban hívőinknek és az isteneknek hála kapott nem kevés egyedi ízt is a Halálrobotok harca.

Zoombinis

[IRTA ASTRODAVE]

A JÁTÉK NEVE ALAPJÁN UGYAN HATALMAS HORDÁBAN ÉRKEZŐ ÉLŐHALOTTAKRA IS SZÁMÍTHATNÁNK, EZÚTTAL AZONBAN AGYEVŐ ZOMBIK HELYETT SOKKAL INKÁBB FURA KIS KÉK LÉNYEKKEL LESZ DOLGUNK, AKIKET SZÁMOS AKADÁLYON ÉS AZ ÉLETÜKRE TÖRŐ CSAPDÁN KELL ÁTSEGÍTENÜNK.

1996-ban jelent meg egy jópofa oktató játék Logical Journey of the Zoombinis címmel, mely egyszerűbb matematikai feladványaival elsősorban a fiatalabb korosztályt célozta meg. A technikai adottságok az azóta eltelt évek alatt természetesen jócskán megváltoztak, a meglehetősen kedvelt mű futtatása a mai gépeken pedig némileg nehézségbe ütközik. Szerencsére nemrég megjelent a felújított változat, ami a régi élményeket ismétlőknek és a frissen érkezetteknek is remek szórakozást nyújthat.



HUPIKÉK MANÓK PÁCBAN

A Zoombinis aligha a csavaros története miatt örvend népszerűségnek, hiszen az csupán egy laza keretet biztosít a megoldandó pályákhoz: a kékbőrű teremtmények boldogan tengetik mindennapjaikat paradicsomi szigetükön, míg egyszer csak gonosz lények bukkannak fel és veszik át az uralmat földjük felett. Zoombiniék úgy döntenek, hogy a szolgasors helyett inkább útra kelnek és másutt, a távoli Zoombiniville-ben kezdenek új életet – az odavezető utazás pedig aligha veszélytelen, hiszen tucatnyi kihíváson kell átverekedniük magukat, hogy minél többen elérjék az ígéret földjét.

Kalandjaink elején karaktert kell generálnunk (ráadásul nem is egyet, hanem rögtön tizenhatot), bár különösebb mélységekig nem szólhatunk bele a jellemükbe, mindössze külsejüket határozhatjuk meg négy testrész alapján: kiválaszthatjuk a hajviseletet, szemüket, orruk színét, valamint a lábukat (egy magára valamit is adó Zoombini ugyanis nem két lábon, hanem kerekeken vagy éppenséggel propelleren közlekedik). Az egyes szinteken felbukkanó rejtvények a kis jószágok eltérő tulajdonságaiban rejlő lehetőségekre építenek: vándorlásuk elején rögtön egy szakadékba botlanak, melyet két függőhíd köt össze, ezeket azonban komor és allergiás sziklaőrök védik – a mi feladatunk lesz kitalálni, hogy a védelmezők mely jellemzőkre allergiásak, az ilyeneket ugyanis könyörtelenül visszatüsszentik a kiindulópontra.

Továbbhaladva egy révész segítségét vehetjük igénybe, aki szíves-örömest felveszi a teremtményeket a hajójára, amennyiben azok úgy foglalnak helyet, hogy az egymás mellett elhelyezkedőknek van legalább egy közös vonása. A fejtörők között akad még olyan, ahol a különböző színeket és formákat kell megfelelően kombinálni ahhoz, hogy minél kevesebb próbálkozásból eltaláljuk a megfelelőt, míg például a Tükörgépre keresztelt barlangban csak az egyező lények összepárosítása után juthatunk tovább. Személyes kedvencem a pizzatroll, aki addig állja el az utat, míg az ízlésének megfelelő csemegét el nem készítjük neki. Ez azonban komoly kihívás, mert eléggé válogatós: vagy valamelyik feltét hiányzik neki, vagy éppenséggel undorral fordul el attól.

ADATOK

KIADÓ **Viva Media**
FEJLESZTŐ **TERC**
MŰFAJ **logikai**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY
1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 1,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS
Remek agymunka az ifjabb korosztály számára..

GRAFIKA: **68%**
HANG: **61%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **71%**

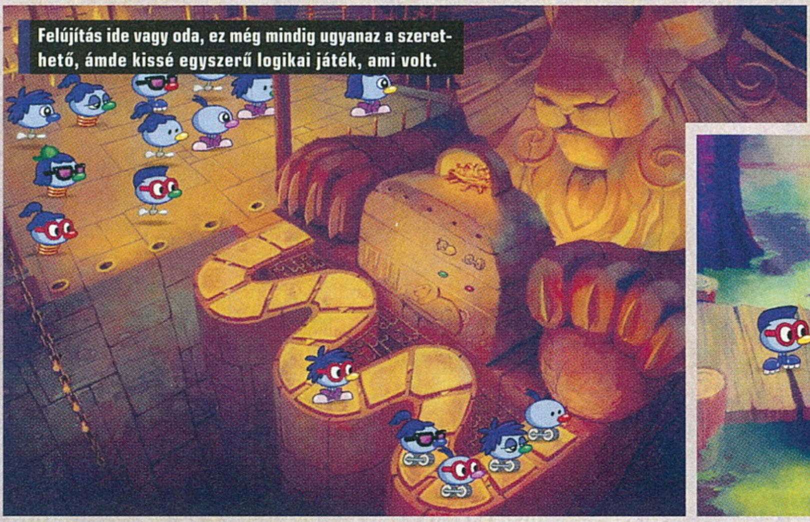
PRO
Változatos feladványok.

KONTRA
A teendőkhöz nem mindig kapunk kellő segítséget.

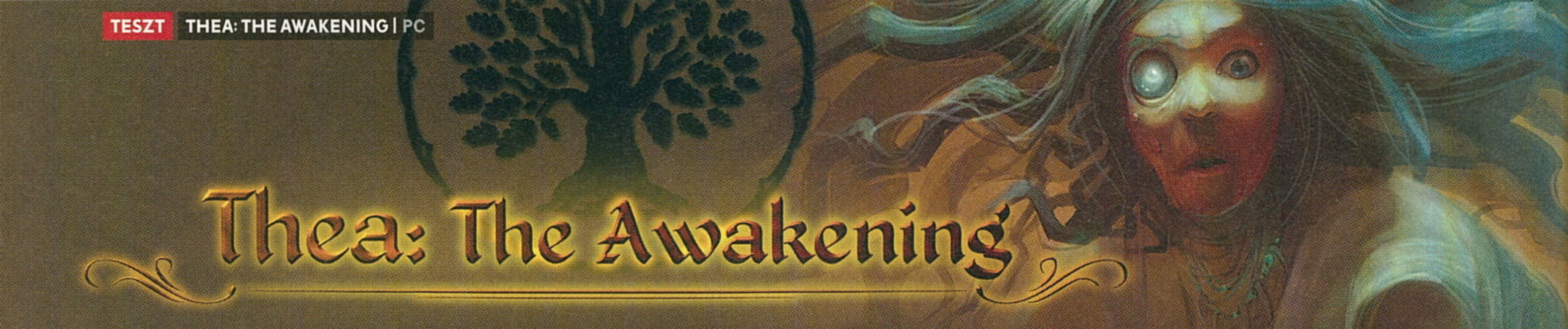
70%

A NAGY KÉKSÉG

Mivel a Zoombinis alapvetően logikai játék, amelynek célja az agyunk megtornáztatása, és a nosztalgiázni vágyókon kívül elsősorban az ifjabbakhoz kíván szólni, hiba volna túlzott technikai bravúrokat elvárni tőle. A készítők tulajdonképpen nem tettek mást, mint hogy a meglehetősen elavult külsőt alaposan feljavították úgy, hogy az vonzerejéből cseppet sem veszített. A hangsúly sokkal inkább a különféle puzzle-ökön van, melyek kellően egyediek, ráadásul több nehézségi fokozaton is megpróbálkozhatunk velük (például a pizzás pályán már nem csupán egy, hanem három trollnak kell főznünk a többféle összetevő alapján). Azoknak ajánlott, akik két pörgősebb játék között szívesen oldanának meg egy-két logikai kihívást, vagy éppenséggel azon szülőknek, akik csemetéjüket némi matematikára kívánják oktatni.



Felújítás ide vagy oda, ez még mindig ugyanaz a szerethető, ámde kissé egyszerű logikai játék, ami volt.



Thea: The Awakening

[IRTA TIKA] A Thea egy újabb indie gyöngyszem, ami a stratégiai alapokat ezúttal túlélő-elemekkel és szláv mitológiával kombinálta. Vérfarkasokról és vámpírokról szól a fáma, no meg egy haldokló fantasyvilágról, ahol szó szerint istenné válsz. A halandók sorsa egy kártyajátékban dől el...

A szláv beütés és a kártyák miatt szinte adja magát a Witcherrel való párhuzam, főleg, hogy a MuHa hatfős stábjában találunk CD Projekt-es átfedéseket is. Például Robert Padilla, az egyik alapító, programozóként részt vett a The Witcher II-III munkálataiban. A Thea ötlete és a megvalósítás azonban a lengyel gyökereket leszámítva messze esik a vaják felségvizeitől. Ez egy teljesen új világ, ahol száz évre sötétségbe borult minden, hogy aztán a játék kezdetén feltűnjön az első reménysugár – ezek volnánk mi, egy a nyolc szláv istenség közül. A Sötétség (értsd: nem csak az van, hogy lecsavarták a fényerőt) azonban nem múlt el, szóval a követőink, egy maroknyi ember segítségével megpróbáljuk kibogozni, hogy mi a büdös franc történt itt. Ez magunk között szólva eléggé átlagos felütés – kivéve azt az isten vagyok dolgot, de a java még hátravan...

ADATOK

KIADÓ
MuHa Games

FEJLESZTŐ
MuHa Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Scrolls
2014 (MOJANG)

Blackguards
2014 (DAEDALIC ENTERTAINMENT)

KICSINY FALUM...

A New Game menüpontnál felbukkanó 8 istenség egyedi bónuszokat kínál, én speciel Szvarog lettem, a nappali égbolt istene – és nem is rossz ez így első látásra, ugyanis a képernyőt körülölelő interfész egy szemet formáz, szóval a magasból szemlélődő szerep abszolút érezhető. Azonban istenség ide vagy oda, a követők végeznek minden piszkos munkát odalent, a hatszögletű világban. ide-oda. Mivel ebben a világban fűtőanyag és kaja nélkül senki nem húzza sokáig, pár arc mindig a település vonzáskörzetén belül ezt az alapvető 1-2 cikket gyűjtögeti, és a kezdetleges szerszámok, fegyverek összeeszkábálásánál segít. A többieknek pedig irány a vadon, mert Thea nem az a hely, ahol sokáig lehet egyben állni: ahogy telnek a körök, a nehézség fokozatosan bedurvul.

KI DOBTA EL A CSIKKET?

Az expedíció elsődleges célja, hogy megoldást találjon Thea problémáira, amik amúgy szó szerint körülvesznek, éjszaka ugyanis élőhalott és szörny kompániák

Ha az istenek kártyán vetnek a sorsodról, már régen rossz, de azért értékeld, hogy jól szórakoznak!

A 4x stratégiai műfaj alapköve, azaz a falu a kiindulópont itt is, e helyen gyűlik össze a 10 egyedi, véletlenszerűen kiválasztott szereplő. Izabellám például remek gyűjtögető volt, Maniek amolyan mesterember forma, de említhetném Mihut, aki 12-es erővel és egy böhöm pallossal nézett a kalandok elébe. A nevek és szerepek mögött azonban az emberek egyszerű kellékek, akiket úgy pakolhatunk a kalandjáratok és a munkahelyek között, mintha csak egy isten eszköztárában turkálnánk – tényleg tárgylistaelemként rakosgathatók közelítik meg a falakat, és a kint kóborló kis csapataink is folyamatos vegzálásnak vannak kitéve. Aztán lassan fény derül a bajok gyökerére, ami jelen esetben a Kozmikus Fa. A szláv hiedelmekben ez a mindenséget tartó egyik pillér, ami egyensúlyt teremt az alvilág, az istenek lakhelye és az emberek világa között. Nos, a mi kis történetünkben ezt a fát felégették, a kapuk kinyíltak, így az istenek elveszítették a hatalmukat, miközben a szörnyek szabadon járnak a földön. Viszonylag hamar, úgy 100-120 kör alatt megismerhető az esemény minden aspektusa, és már ott topörgunk a megoldás küszöbén, csak ugye elfelejtettem közölni azt az apóságot, hogy a szláv mondavilág szerint a fa gyökerénél egy sárkány lakik. Egy jó nagy sárkány...

Ez a mondavilág egyébként remek alapanyag, és a harcosokból, boszorkányokból összedobált expedícióink lépten-nyomon ötletes mellékszálakba botlik. A vérfarkasnak áldozatokat szállító kisgyermek, vagy a ruszalkába (erdei nimfába) belehabarodó törp kovács mellett száznál is több kisebb-nagyobb bonyodalomnak lehet utánajárni, és bizony nem is mindig kerül boldog befejezés a történet végére. Vajon néhány gyermek szabadsága vagy egy teljes szett páncél értékesebb? A választás néha tényleg keserű pirulának bizonyul (az kérlek egy baromi jó páncél volt!), ugyanakkor a nyitott világoknak ez adja a

TIPPEK, TRÜKKÖK

JÁTSZD ÚJRA SAM!

A kezdő falu helyét véletlenszerűen sorsolja a gép, tehát ha a nagy büdös semmi közepén találod magad egyetlen betakarítható nyersanyaggal, akkor New game, de iziben! A minimum, hogy fa és legalább egyféle élelmiszer azonnal elérhető legyen, de távlati céljaink között nyersanyagbegyűjtő expedíció szervezése is szerepel, tehát a közelben (5 hexen belül) legalább két másik élelemforrás sem árt.

ELSŐ A MUNKA!

A saját receptem szerint a faluban maradók közül egy fát, egy élelmet gyűjtött, ha volt még egy munkás (értékelhető gathering érték), akkor az egy másik emberrel kiment húst gyűjteni, így az első fejlesztésnél a sültek felé el tudtam mozdulni. A 6-os élcsapat pedig azonnal támadjon meg mindenkit (egyes szintű fenyegetések), főleg a több tapasztalatot adó fészkeket, hogy fejlődjünk, és a kutatás is szinteket lépjen.

TOTÁL KISZÁMÍTHATATLAN

A csapattagok fejlődése elvileg egyszerű, hisz ha a jobb oldalon az összegyűjtött XP-t (csaták, questek megoldása után járó jutalom) jelképező kör alakú mutató betelik, mindenki kap valamilyen bónuszt. Egy boszorkány karakter általában a folklór, mágia, intelligencia mutatókon javul, a harcos az életerő, taktikai és erő pontjainak egyikére kap egy kisebb adagot, de hogy pontosan miben és mennyit az véletlenszerű.

MIÉRT JÓ A TARTALÉK?

A support képességekről röviden: a Protect Ally plusz páncélt ad a megcélzott kártyának, a Support Ally pedig a támadóerejét növeli. A Counter Tactic kivesz egy támogató lapot az ellenfél dekkjéből, a Counter Offense ugyanez, csak egy támadókártyával lesz szegényebb. A Confuse egy körre kiüti a célkártyát, a Get Closerrel pedig támadóvá alakul a lapunk, és van még a First Action, ami az ütési sorrenden alakít.

HOL A MAKK ÁSZ?

Vegyük a sima harcot (fight challenge), itt ugye az armour és damage értékek számítanak, nos, célszerű a legnagyobb sebzést okozó kártyát kitenni először az asztalra. Itt továbbadjuk a kört, majd még egy tankot kiteszünk, lehetőleg first actionnel támogatva, hogy a sor elejére kerüljön. Mindig az elől lévő kártyák ütnek először, tehát pontosan ki lehet számolni, mi történik, ha az ellenfél pajzsából levonjuk a sebzésünket..

NAGY POFONOK

Minden nagy strength-értékkel rendelkező figura és az összes jobb felszerelés a top brigádunknál legyen! Minél több embert viszünk, annál több kártyánk lesz, ez gondolom logikus, a felszerelésrészben arra azért tessék odafigyelni, hogy a gyenge karik kard és pajzs kombót kapjanak, mert nem elég adni, állni is kell a pofonokat. A jobb harcosoknál a kalapács és a blunt sebzés pillanatnyilag a nagy ász, ezt mérlegelve játszatok!

NINCS CARPE DIEM!

Amennyiben súlyos sérültünk van (piros szív ikon), rögtön táborozzunk le, még abban a körben, és ne mozduljunk, amíg az illető meg nem gyógyul (segít, ha van egy gyógyító/boszi karink). Továbbá mindig figyeljük az expedíció mutatóit, nehogy elfogyjon a kaja vagy a tüzelő. Egyetlen mentési slot van, tehát szakaszosan, de minden nagyobb várható kihívás (kiemelt helyszínek) előtt mentsünk.

---

sava-borsát. No meg hogy minden éjszaka történik valami, például rablók bukkannak fel hirtelen, lenyúlják az asszonyokat és a raktárkészlet felét. A szövegesen megélhető kalandok végét lezáró kártyajátékból ráadásul többféleképpen is kikeveredhetünk, ugyanis ha a saját szereplőink képességei lehetővé teszik, el is osonhatunk, avagy megpróbálhatunk élni a meggyőzés erejével, és hogy mindezt mégis hogyan, na az is mindjárt kiderül.

Ott tartottunk, hogy a fegyveres harc csak az egyik lehetőség, tehát ha teszem azt, van egy-két jó beszélőkével megáldott emberünk (speech), akkor választhatjuk a social challenge-t (9 különféle kihívás létezik). Mindkét esetben ugyanaz a kártyás minijáték dönt, de míg egyiknél az embereink fizikai attribútumai kerülnek előtérbe, a másiknál már a speech és az akaraterő (will) lesz a döntő. Amúgy a kártyás szisztéma alapja, hogy az expedíció tagjaiból lesz a pakli, amit a meccs elején véletlenszerűen kettéoszt a gép, s ebből az első fele támadó dekk lesz, a másikból pedig támogató lapok képződnek. Aztán felváltva lerakosgatjuk a lapokat, alapértelmezésben a sajátunk után mindig egy ellenséges kártya jön, és ha minden lap kijátszásra került, akkor a lények (kártyák) sorrendben ütni kezdik egymást, amíg valamelyik pakli teljes védelmi értéke le nem nullázódik. A Witcherből ismert gwentnél kicsit összetettebb játék, de hamar rá lehet érezni az ízére. Ugyanakkor alaposan ki kell ismerni a karaktereket, jól összeválogatni a felszerelést (fegyverek, pajzsok, páncélok, talizmánok), és némi szerencse is elkél a felezésnél.

MANIEK, HÁT MÁR MEGINT MIT FŐZTÉL KI?

Gondolom, sejtitek, hogy egy 20 eurós (kb. 6200 forint) indie vállalkozás grafikailag nem váltja meg a világot. Van egy egyszerű térkép, pár rom és néhány kóricáló csapat. A középszerű kivitelezés ellenére a nappalok és éjszakák hosszú váltogatásával mégis került némi hangulati töltet a háttérbe. A szöveges kalandokhoz mellékelt illusztrációk tényleg szépek, a kártyajáték sem csúnya, ámbár a gwent lapjai nekem jobban bejöttek. Amúgy az újrajátszás lenne a Thea legnagyobb ütőkártyája, a 8 kiválasztható istenség és a véletlenszerűen generálódó világ kombinációja, persze a cirka 50 fellelhető nyersanyag és az ezekből készíthető több száz cucc sem mellékes (meg az a másik ezer, amiket a térképen találhatsz). Az egyszerű receptekből ugyanis a különféle anyagok kombinálásával mindig egy új szerszám, vért, fegyver vagy élelemfajta születik. Érdemes eljátszadozni, hogy különféle fémek, pl. mithril és az ezüst hozzáadása milyen pluszokat ad, de a sültekpékáru kategóriában sem mindegy a hozzávalók adagolása. A túlélő-szál ugyan elsődlegesen arra fókuszál, hogy a sötétben mindig legyen elég fűtőanyag nálunk, és az éhhalált elkerülje minden követő, de hamar le fog esni a tantusz, hogy a változatos táplálék olyan bónuszokat is ad, amikre a végjátékban nagy szükség lesz.

NINCS OTT LÁMPA, NINCS OTT GYERTYAFÉNY

Erősen addiktív anyagot hozott össze a MuHa Games, ráadásul ebben a sötét tónusú világban gondoskodtak arról is, hogy a „talált" gyerekekkel akár 35-ig gyarapítsuk a követők számát, ami azért jó néhány expedícióra elegendő emberanyag. A stílus remek, a szöveges kalandok érdekesek – nyilván az újrajátszásnál másodjára nem ez a fő vonzerő, de a szláv mitológia és a kártyás minijáték biztosan betalál a műfaj kedvelőinél.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.0 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB DirectX 10 VGA, 1 GB HDD

A Thea szimpatikus játék, és hogy a kalandozó partinkat pakliként is használjuk remek ötlet.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

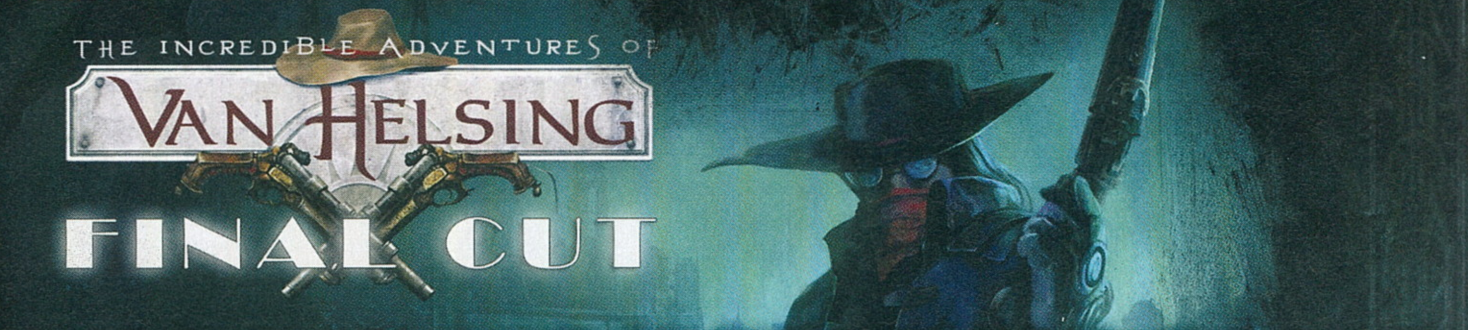
Szabadon bejárható világ szláv mitológiával nyakon öntve, és a kártyás minijátékokban sincs hiba.

KONTRA

Az újrajátszások ismétlő jellegűek - hiába a sok elágazás, másodjára már nem érnek komoly meglepetések, és a látvány sem acélos.

80%

Azt mondják, hogy aki szerencsés a kártyában, az szerencsétlen a szerelemben. És hát elnézve a lenti hölgyet, azért ebben lehet is némi igazság.



[ÍRTA LOR] **A Bár a borgoviai szörnyvadász kalandjai idén véget értek, a fejlesztők visszatapsolták még egy (már tényleg) utolsó felvonás erejéig. Múltidézőként most egyben játszhatjuk végig mindhárom rész kampányát, kiegészítve egy rakás új feladattal, egy szebbre szabott csomagban.**

Hazánk fiainak akció-RPG sorozata, a Van Helsing még két éve mutatkozott be, és meglehetősen pozitív fogadtatásban részesült. Ezután menetrendszerűen évente érkeztek a folytatások: ezek közül a második részt sikerült a legtartalmasabbra duzzasztani, míg a lezáró fejezet egy szebb, de annál soványabb darab volt a már hat választható mesterség ellenére is. Fél év telt el azóta, hogy letettük a lantot, és már itt is van a „végső vágott" verzió, amelyben mindhárom kalandot egyben gyűrhetjük le, némi tisztességes endgame tartalommal feltöltve.

HÁROM AZ EGYBEN

A különálló játékok kampányai egyenként körülbelül 10-10 órát tettek ki. A most megjelent grandiózusabb pakk pedig az új küldetésekkel és mellékküldetésekkel összesen akár 50 órára is kitolható – ez már egy meglehetősen kerek szám azoknak, akik a 42 eurós (13 ezer forint) csomaggal szemeznek. Magát a történetet a fejlesztők úgy hagyták, ahogy volt: ha végzünk az első résszel, már észrevétlenül slisszanunk is át a másodikba. Sokan nehezményezték, hogy a harmadik felvonásba eredetileg már nem vihettük át az első két részben feltápolt szörnyvadászunkat, most azonban az utolsó pillanatig megtarthatjuk őt. Sőt már indulástól a harmadik részben bevezetett hat új kaszt közül választhatunk. Ezzel együtt a szintlimit is kitolódott 100-ra, ehhez mérten pedig picit alakítottak a képességfán, amin immáron visszafejthetjük a rosszul elosztott pontokat. Lehetőségünk van továbbá magas felbontású textúrák használatára is, ám ekkor hosszasabb töltési idővel kell számolni.

A fő újdonság azonban az új endgame tartalomban rejlik, ami a Diablo III-ban látottakhoz hasonlóan egy Adventure-rendszer: egy térképen különféle küldetések közül válogathatunk, és minden napra jut egy aktuális feladat is. Ez a mód már az első rész végigjátszása után megnyílik. A fő gondom itt a kiegyensúlyozottsággal volt – a kampány során úgy szeltem az ellenfeleket, mint a vajat, itt azonban nem egyszer hulltam, akár a légy. Ellenfeleink sokszor indokolatlan mennyiségben és válogatásban (amolyan mindent bele, csalamádéra emlékeztető módon) özönlenek, ráadásul ha egy küldetést elsőre elbaltáztunk, akkor hiába esnénk neki másodjára is – sok esetben már nem jár érte jutalom. Emellett még két kooperatív és két PVP mód vár, hogy elüssük velük az időt. Ez jócskán dob a pakk értékén azok számára, akik már játszottak az eddigi részekkel, az újak pedig egy roppant tartalmas csomagot kapnak. Azok, akik mindhárom játékkal rendelkeznek, ingyen letölthetik az újdonságokat, szóval ezúttal egyáltalán nincs szó lehúzásról.

Bár a csomag végül is rendben van, sajnos még mindig irtó bugos az egész. Rosszul beállított egyensúlyok, nem jól működő szörnyek, tárgyak, nyelvcsomagok – emiatt úgy tűnik, hogy megint elkapkodott volt a megjelenés, és gyakorlatilag egy bétát kaptunk. Ezért még mindig jár az irgum-burgum. Multi esetén szintén akadnak néha gondok a játékosok közti kommunikációval és a szinkronnal.

Szóval kár tagadni, foltos az a gúnya – ám ennek ellenére nagyon is díszes és szépen csillog: a The Incredible Adventures of Van Helsing-sorozat kétségtelenül az utóbbi idők legjobb magyar akció-RPG-je, amit ha eddig kihagytál, mellőzésére most már tényleg nincs elfogadható mentséged.

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 4000 VGA, 40 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A trilógia egy pakkba gyúrva, némi finomítással és új tartalommal. Plusz a régi hibákkal.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Ugyanaz a szörnyvadász, szebb textúrák, új endgame tartalom.

KONTRA

Még mindig a bugok és a kiegyensúlyozatlan kasztok, küldetések.

96%

Ha már kívülről fújjuk a teljes trilógiát, akkor is találhatunk újdonságokat, ráadásul a magas felbontású textúrák is feldobhatják az összképet.

FOTOCOPY

számítás- és irodatechnika

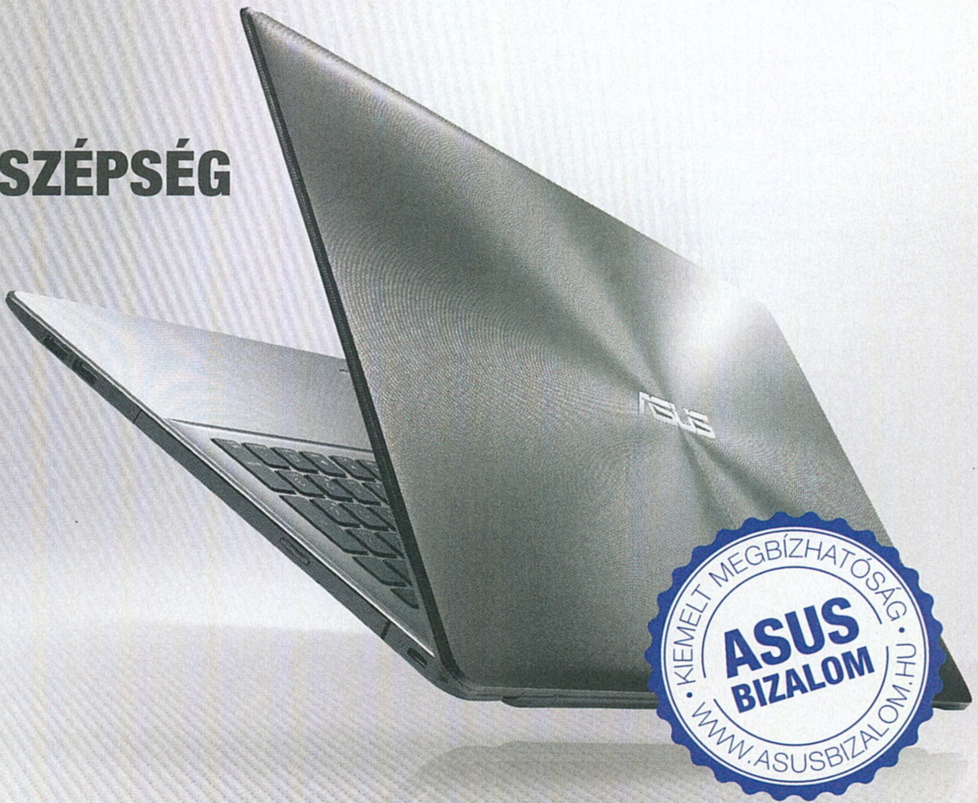
Minden eszköz maximum sebességgel!

Tudta, hogy egy átlagos otthonban legalább kilenc Wi-Fi-re csatlakoztatott eszköz található csúcsidőben? Ez a szám nagyon sok. Mindegyikük a Wi-Fi megosztásért harcol, legyen az internetes böngészés, HD videók megtekintése, online játékok vagy csak fájlok tárolása, illetve megosztása egy felhőn keresztül. A legutolsó dolog amelyet Ön szeretne az, hogy Wi-Fi hálózata ne tudjon lépést tartani a fent említettekkel, különösen, ha ez azt jelenti, hogy emiatt nem veheti igénybe kedvenc videómegosztójának szolgáltatásait vagy nem szerezheti meg az egyes last-minute ajánlatokat. Erre az LB-LINK a megoldás, amely ötvözi a legújabb technológiát a stabilitással, biztosítva az Ön eszközei számára a maximális sebességet, még akkor is, ha egyszerre több eszközt csatlakoztatott. *(x)*

ASUS®

IN SEARCH OF INCREDIBLE

MAGÁVAL RAGADÓ SZÉPSÉG ÉS TELJESÍTMÉNY



X550JX

- **INTEL® CORE™ I7-4720HQ**
- 8 GB DDR3 1600MHZ
- 1000 GB (7200 RPM)
- **NVIDIA GTX 950M 2 GB**
- 15,6" HD 1366X768

digiprime.hu

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

WAVE OF DARKNESS

[ÍRTA LOR] **A közösségi finanszírozást főleg azért áldjuk, mert az utóbbi időben rengeteg jó cRPG született, és a műfaj ismét reneszánszát éli. A horvát Dreamatrix kétségkívül erős mezőnyben indul, és már másodjára próbálkozik a zsánerrel.**

Klasszikus szerepjáték-rajongónak lenni mostanában hálás dolog, főleg ha még mindig gyermeki izgatottsággal ugrunk bele a milliomodik fantasyvilágba. Ismét virágzik az olyan játékok piaca, amelyek a régimódi gyökerekhez nyúlnak vissza, nem is akármilyen gyümölcsöt hozva: továbbra is órákat tudunk ölni a grandiózus Pillars of Eternitybe, idén pedig kigördült a már elsőre is remekül sikerült Divinity: Original Sin bővített változata. Ez a két cím pedig alaposan feladja a leckét azoknak, akik hasonló úton próbálnak járni, követendő példát statuálva.

Nem lenne rossz, de a konkurencia nagyon erős mostanság, 9000 forint pedig sok pénz. De legalább magyarul van a játék, hurrá.

A Wave of Darkness címe rögtön sejteti, hogy ismét a mágia és varázslat, az élőhalottak és magányos kalandorok vannak a porondon. A független horvát csapat, a Dreamatrix korábban már próbálkozott nyitott világú akció-RPG fejlesztésével, ám akkor csúfos bukás volt a vége a dolognak. A Legends of Dawn című játék hallatán leginkább a frusztráló, rosszul átgondolt rendszer és a félkész végeredmény jut a játékosok eszébe. Azonban az alkotókat ez nem tántorította el attól, hogy újabb akció-szerepjátékot fejlesszenek, ismét a Kickstarter segítségével. Nehezen, de végül összejött a kitűzött 20 ezer dollár a Wave of Darknessre, ami már első ránézésére is kevéske összeg egy ilyen típusú játék elkészítésére – talán ennek is tudható be, hogy a végeredmény most sem lett túl impozáns.

ÖSSZECSAPOTT HULLÁMOK

A sötétség hullámai Narr világában csapnak össze a fejünk felett, amit jól ismert klisékkel sikerült megtölteni. Példának okáért ott van rögtön az alapfelállás: sötét mágia szabadult el a vidéken, amitől meg kell mentenünk a világot. Bár a fejlesztők dark fantasy stílussal illetik a játékot, olyan harsány színekbe és jellegtelen ellenségekbe botlunk, ami nehezen hozza a melankolikus, vérrel és rozsdával teli „dark ízt". Természetesen kapunk egy rakás gonosz kultistát és sötét mágiát, de ettől még nem érezzük magunkat annyira lehangolva, mint mondjuk egy Diablo II, Path of Exile vagy Dark Souls esetében. Karakterünk készítésekor csupán három faj közül választhatunk: lehetünk emberek, elfek vagy a danian nép egyike. Hiányoltam az aprólékos testreszabhatóságot is – egyedül csak a karakterem hajával szórakozhattam el, ami nem volt elég ahhoz, hogy azonosulni tudjak vele. A játék rendszere önmagában nem bonyolult, ám a cseppet sem intuitív kezelőfelület nem könnyíti meg a dolgunkat. Gyakorlatilag minden ikon egy helyre van zsúfolva, nem túl beszédes grafikákkal, de más kellemetlenségbe is belebotlunk. Például a tárgyak leírásai sokszor ki sem férnek rendesen a képernyőre, így nem olvashatók teljes egészében. Grafika terén eléggé idejétmúlt látványra kell számítanunk, hiába az ígéretes Unity motor. Ebben a stílusban akár szemet is tudunk hunyni e felett, ám a rosszul optimalizáltság miatt nem vagyunk ilyen elnézők: sokszor váratlanul leesnek az értékek, és nem igazán stabilak, még akkor sem, ha esetleg alacsony minőségre állítjuk a grafikát.

ADATOK

KIADÓ
Dreamatrix

FEJLESZTŐ
Dreamatrix

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

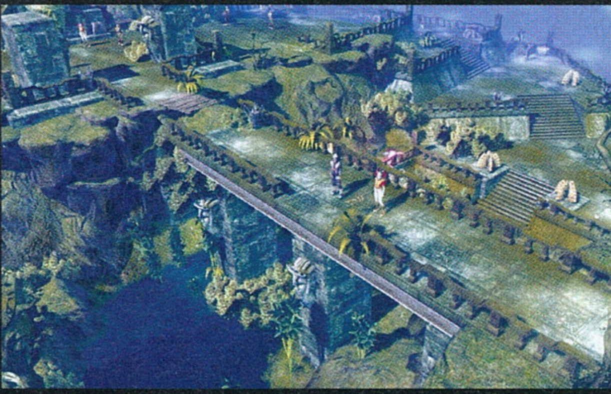
Pillars of Eternity
2015 (PARADOX INTERACTIVE)

Divinity: Original Sin - Enhanced Edition
2015 (LARIAN)

VÁNDORÚTRA KÉL

A fejlesztők főleg a szabadságot hangsúlyozzák a játék előnyeként, és a hatalmas, bebarangolható térképeket. A küldetések nem lineárisak, kedvünk szerint járkálhatunk és vehetünk fel újabbakat. Ez esetben

A Wave of Darkness klisés címe mellé klisés sztorit és világot kapunk, pedig a 70 órás játékidő a műfaj rajongóinak nem hangzik rosszul, sőt.



TIPPEK, TRÜKKÖK

HA AZ ÉJ LESZÁLL

Kezdő karakterrel óvakodjunk attól a játék elején, hogy éjszaka induljunk portyára vagy nyersanyagokért. Néhány sötét szerzet ugyanis csak ekkor bújik elő, jellemzően csapatba verődve, így nagy veszélyt jelentenek testi épségünkre. A bal felső sarokban található mini térkép mellett nemcsak a terület nevét találjuk, de percre pontosan látjuk azt is, hogy éppen hány óra van.

NEM SZÉGYEN A FUTÁS

Ha mégsem fogadod meg az előbb említett tanácsot, és rád száll az éj, legyél körültekintő. Ha a város közelében maradsz, és megtámad egy horda, kezdj el futni a település irányába. Az őrök ugyanis beszállnak a csatába, és plusz erőre tehetsz szert a személyükben. Futni akkor is érdemes, ha egy nagy csapat tagjait egyenként csalogatnád el, így sokkal egyszerűbb végezni velük.

KÉSZÍTS VARÁZSLATOKAT!

Eléggé melós feladat, de érdemes nekünk elkészíteni a varázslatokat. Ezekhez rúnaköveket kell gyűjtenünk, amelyekből rengeteg féle pottyan a játék során. Egyszerre akár hat különböző ilyen követ is kombinálhatunk egy varázslathoz. Ha a rúnakövet a Varázslat panel aljába helyezzük, láthatóvá válik, hogy milyen hatással bír. Az elkészült varázslatnak végül saját nevet is adhatsz, érdemes kreatívnak lenni.

VÁLASSZ CÉHET!

Három olyan céh található a játékban, melynek tagjai körülrajonganak minket, ha elegendő hírnév pontot szereztünk. Ez abban nyilvánul meg, hogy olcsóbban adják a portékát, ezért érdemes minden kereskedővel barátságosnak lenni. Ha már elég híresek vagyunk, az NPC-k is szeretnek többet csacsogni. Épp ezért körültekintően kell viselkednünk az emberekkel a megítélésünk érdekében.

KRAFTOLJ, KRAFTOLJ!

Mint említettem, sokra nem fogsz menni az ellenségekből kipotyogó loottal, sokkal jobban jársz, ha jóban vagy a kereskedőkkel és vásárolsz tőlük ezt-azt, esetleg ha magad készítesz tárgyakat. Ennek első feltétele, hogy hamar fejleszd a különféle crafting képességeket, mert magasabb szintű tárgyakat készíthetsz – a nagyobb szint pedig egyben nagyobb esély arra, hogy mágikus tárgy lesz a végén a jutalmad.

LÉGY ÉSZNÉL!

Nem mindenhol lesz lehetőséged megpihenni, ezért térképezd fel a közeli tábortüzeket, forrásokat, amelyek helyreállítják az életerő pontjaidat. A térképen megnézheted, hogy hol található legközelebb kút, tábortűz vagy szentély. Ha olyan helyen kalandozol, ahol sok a mérgező szörny, tudd, hol van a közelben egy gyógyító. Hosszabb útra gyógyfőzettel és kötszerrel indulj.

OKOS ENGED

Azt már említettem, hogy érdemes nagy csoportok ragadozóit külön csalogatni a csordától, ám választhatsz másik utat is. Gúnyolódással magadhoz tudod vonzani a szörnyeket. Ha gyanússá válik a dolog, hogy a közelben valaki rejtőzik, ezzel előcsalogathatod őket. A magas füveket kimondottan szeretik, és sokszor természetes álcát is felvesznek, amivel beleolvadnak a környezetükbe.

is apróságok miatt válik bosszantóvá az egész. Nem mindig egyértelmű, hogy melyik karakter tartogat számunkra feladatot, így szúrópróbaszerűen kell beszélgetnünk velük, amiben az a kiábrándító, hogy sok karakternek semmi funkciója nincs, ráadásul akár többször is láthatjuk ugyanazt a karaktermodellt, megsokszorozva egy területen belül. Nem mesélnek a vidék történeteiről, és nem építik tovább a világot apró információkkal vagy beszélgetésekkel, valójában semmi élet jelét nem mutatja a program. Első feladatként azt kapjuk, hogy az ellenségektől hemzsegő mocsárból csenjünk el gyógynövényeket, ám számláló híján nem tudni, hogy mikor szedtünk össze eleget. Ez később is jellemző: addig nem tudjuk meg, hogy teljesítettük a küldetést, amíg vissza nem mászunk a feladatot adó NPC-hez, aki nem egyszer baromi messze van. Ezek az apróságok sokszor vezetnek el addig, hogy egy nagyon egyszerű küldetés is az agyunkra megy, és már nem tudjuk számon tartani, hogy egy-egy feladatban hol is tartunk, főleg ha egyszerre többet is aktiváltunk.

KARD, KI KARD!

Ilyenkor még mindig ott van a remény, hogy egy jól működő harcrendszer talán ellopja a szívünket. A Wave of Darkness itt is inkább a szabadságot választja, gyakorlatilag mindegy, milyen karakterrel indulunk, útközben bármit faraghatunk belőle. Harcok során sem számíthatunk gördülékenységre: az automatikus támadás teljességgel hiányzik, így minden egyes suhintáshoz újra és újra meg kell nyomnunk a

ÉRTÉKELÉS

LOR

GÉPIGÉNY

2,2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VRAM, 7 GB HDD.

Meglehetősen túlárazott szerepjáték, ami nem fogja felpezsdíteni a műfajt: a nehézkes kezelés és az alapvető tervezési hibák nagyon hamar kiábrándítják a játékost.

GRAFIKA: **60%**

HANG: **70%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Magyar nyelv, élvezetes kraftrendszer, szabad játékmenet.

KONTRA

Szétszórtnak ható, túlságosan harsány látványvilág, kiegyensúlyozatlan mechanika, kezelési nehézségek, drága.

57%

gombot. És még a jutalom sem különösebben bőséges, javarészt hasznavehetetlen, tölteléktárgyakat kapunk. Érthetetlen az is, hogy egy lootolás során vagy mindent egyszerre vehetünk fel vagy semmit – nincs mód egyenként kiválogatni a számunkra érdekes dolgokat, csak utólag dobálhatjuk ki azokat a készletünkből. Minden szintért alaposan meg kell küzdenünk, mert a tapasztalati pontok számlálója is lassan kúszik felfele. Viszont nagyon sokáig toporgunk egy fokozaton, ami nem lenne baj, ha válogathatnánk a különféle képességek közt, de azokból is vajmi kevés van – épp ezért válik nagyon hamar unalmassá a fejlődés. Főleg az elején nem képes beszippantani, mert akkor egyetlen alaptámadással aprítunk a sűrűjében, és csak később jönnek a (szintén nem túl izgalmas) varázslatok.

MÉGSEM OLYAN MOSTOHA

Akadnak azonban jó ötletek is. Jó pont például, hogy magyar nyelvet is választhatunk, a fordítás pedig kifejezetten olvasmányosra sikerült. Bárhol kalandozhatunk és járkálhatunk, hogy erőforrások után kutassunk. Bezsákmányolhatunk növényeket, érceket, amelyekből főzetek és erősebb fegyverek készíthetők, ez a fajta pepecselés tartalmasabbá és érdekesebbé színezi az egészet. A tárgykészítés és főzőcskézés kifejezetten üdítő, mivel rengeteg alapanyag van.

Eközben enyhül kicsit a frusztráció is, mert szép helyekre is bukkanunk, holott mint említettem, idejétmúlt módon vannak tálalva. Nem róható fel a fejlesztőknek az, hogy érdektelenek lettek volna a játék iránt, hiszen minden szegletet megtöltöttek valamilyen növénnyel, rommal vagy aprósággal, és az aláfestő zene is kellemes. Sajnos nekem ez sem volt elég ahhoz, hogy sokáig kitartsak a WoD mellett. A klasszikus RPG-k rajongóitól szinte elvárás a türelem, az olvasgatás, és a folyamatos bogarászás, ám a sorolt erényekkel rendelkező játékosokat is próbára teszi a frusztráló rendszer – főleg az ígért 70 óra erejéig, 9000 forintért, erős konkurensek mellett.

Mushihimesama

[ÍRTA **ASTRODAVE**]

Hatalmas bejárható világ, sorsokat meghatározó párbeszédek, fordulatokban gazdag háttértörténet, sokrétű szereplők és többféleképpen megoldható konfliktusok? Ugyan kérem, a füstös játéktermek mélyén az ilyesmi nem divat.

Ki is hazánkban a konzolok és a játékra is bőven alkalmas PC-k elterjedésével meglehetősen háttérbe szorultak a klasszikus értelemben vett játéktermek, ahol annak idején egy-egy bedobott érméért lehetett elütni az időt az éppen aktuális verekedős anyaggal, netalántán a berendezéshez csatolt lézerpisztollyal apríthattuk a rosszfiúkat.

BOGÁRÍRTÁS JAPÁN MÓDRA

Ebből a környezetből indult egy másik stílus is, amelynek alapjai az 1970-es évek végéig vezethetők vissza: ekkor bukkant fel ugyanis Japán játékbarlangjaiban egy Space Invaders nevű masina. A gép nem állította túl bonyolult feladat elé a vele időt eltölteni szándékozó suhancokat: mindössze a képernyő alján mozgatható kis repülővel kellett a több sorban folyamatosan ereszkedő szörnyeket kiiktatni. A megjelenését követő döbbenetes siker után szerte a világon elterjedtek, és nemcsak minden magára valamit is adó teremben, de az otthoni gépeken is rendszeresen felbukkantak a pixelidegenek (ráadásul hamarosan film is készül Space Invaders címmel, mely a játék „sztoriján” alapul).

A konzolokon már egy évtizede elérhető Mushihimesama szintén sokat merített a klasszikus műből, lévén a teendőnk ezúttal is a hullámban érkező rémségek megállítása, ebben pedig meglehetősen törékeny repülőnk, valamint az arra szerelt fegyverek lesznek segítségünkre. A hangsúly tehát ezúttal sem a főszereplő motivációs bázisát és jellemét részletesen taglaló cselekményen van, sokkal inkább a rengeteg, gyakran az egész képernyőt betöltő ellenfeleken, a hatalmas robbanásokon és a felszedhető bónuszokon.

Öt helyszínen át zajlik az öldöklés, miközben a legkülönfélébb bogarak kerülnek puskánk csöve elé és pilóta legyen a talpán, aki sérülés nélkül átevickél a golyózáporon: gyakran olyan mértékű rohamot diktálnak a repkedő és lila gömböket, valamint sugarakat lődöző jószágok, hogy kicsiny űrhajónk elvész a kavalkádban. Normál fokozaton kívül nekivághatunk a darálásnak kezdő szinten is, azonban még így sem tanácsos levenni a tűzgombról az ujjunkat egy pillanatra sem.

AHOGY CSAK A CSÖVÖN KIFÉR

Kimondani és megjegyezni a játék nevét éppen akkora kihívás, mint vég nélkül szórni a rakétákat, lézereket és bombákat, miközben a szélrózsa minden irányából érkező szüntelen támadásokat próbáljuk kikerülni. Japánból érkező alkotás lévén nem meglepő, hogy a képernyő szélén nagy szemű, lilahajú lányok terpeszkednek, az akciók alatt pedig tipikus aláfestő muzsika fokozza a hangulatot (letölthető DLC-ként elérhetőek az egyes számok, valamint egy 1.5-ös verziójú kiegészítő is, amely újfajta fegyvermódot, valamint némiképp módosított mesterséges intelligenciát tartalmaz).

A játék több konzolra megjelent a múltban, ám végre PC-n is letesztelhetjük tudásunkat, amihez javasolt egy kontroller is.

A Cave anyaga már több gépen is megjelent, mire eljutott a PC-s portig (sőt időközben egy folytatás is elkészült Mushihimesama Futari néven), és aligha állíthatnánk, hogy sikerült volna eltüntetni a konzolos múltat: a felbontás például nem módosítható, valamint az irányítás is leginkább egy strapabíró kontrollert igényel.

Mindazonáltal remek móka az állandó rohamban akár többedmagunkkal is állni a sarat, kiismerni az egyes rovarok támadási mechanizmusát, majd egy izzasztó menet után megdönteni saját (vagy akár mások) pontrekordját. Ráadásul még pénzt sem kell bedobni a gépbe a folytatáshoz...

ADATOK

KIADÓ **Degica**

FEJLESZTŐ **CAVE Interactive**

MŰFAJ **akció**

MULTI **lokális**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 9500 GT / Radeon HD 3650 VGA, 1,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

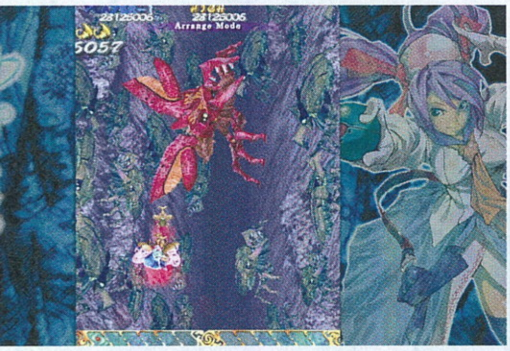
Az agyunkat ezúttal picit tegyük félre, és inkább alaposan olajozzuk be gombnyomogató reflexeinket.

GRAFIKA: **79%**
HANG: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO
A szakadatlan akció egy pillanatra sem áll meg, nincs idő a pihenésre.

KONTRA
Tartalmazhatna több pályát is.

81%



Ember legyen a talpán, aki hiba nélkül teljesíti a missziókat, elvégre a műfaj a kihívásról és reflexeink próbatételéről szól.

ROOT

[ÍRTA DZSÉJT] A ROOT során mi magunk dönthetjük el, hogyan jutunk el a pályák végére: falak mentén sunnyogva, bunkósbottal ártalmatlanítva az ellent, vagy shotgunnal végleg eltörölve őket. Akármelyiket választjuk, nem lesz könnyű dolgunk.

A Deep Fried Enterprises boszorkánykonyhájában elkészült ROOT alapjában véve nem bonyolult játék. Nem fogunk benne fejtörőket megoldani, egyszerűen csak meg kell találni a labirintusszerű pályákon a kijáratot, illetve adott esetben az ahhoz tartozó kulcskártyát vagy hozzáférési engedélyt. Szóval leginkább az olyan ősi FPS-ekre hajaz, mint a Doom és a Quake, annyi különbséggel, hogy itt kevesebb ellenfelet kell legyilkolni.

TRON ÚJRATÖLTVE

A ROOT egy virtuális valóságban játszódik, tulajdonképpen olyan, mintha a Tron című filmbe léptünk volna át, csak itt nincs fénymotor. Helyette vannak biztonsági programok. Ezek a játék elején lassan cammognak, és a mesterséges intelligenciájuk egy döglött hintalóéval vetekszik. Na, de ahogy haladunk, úgy jelennek meg a veszélyesebb programok, úgymint villámokat szóró pók, agresszív poroltó vagy éppen a nindzsabigyula (szakterminológia, jelentése: bazi nagy figura, ami mondjuk két suhintással levág).

Ráadásként az ellenség a gyenge felfogóképességét remekül kompenzálja kiváló hallásával és még jobb látásával. Igen távolról kiszúr, s ha elsütjük a fegyverünket, biza a környék összes programja ott terem. És ezek a mocskok hajszálpontosan céloznak. Ráadásul a felszerelésük is egyre jobb: a pisztolyt hamar leváltja a shotgun és a pajzs, ami elég egészségtelen ránk nézve. Mindez nem elég? No, akkor még egy kis adalék: mi sajnos nem vagyunk golyóállóak. Már akkor is gyorsan programkódba harapunk, ha csak pisztollyal lőnek ránk. Ellenben az ellenfelek minél rondábbak, annál strapabíróbbak, akár testre, akár fejre célzunk – bár utóbbi esetben például a shotit segítségül hívva egy lövéssel végezhetünk egy alap katonával, ám sajnos a magasabb szintű ellenfeleknél már ez sem opció. A pályákon pedig nincs mentés, sem életcsomag, sem visszatöltődő életcsík.

LOPAKODÁS VAGY ROMBOLÁS?

Mint írtam, a legtöbb időt az ajtók és erőterek kiiktatásához szükséges kulcskártyák és hozzáférési engedélyek keresésével ütjük el. Problémát az okozhat, hogy ezeket rendre őrzi valami. Szerencsés esetben egy nekünk háttal álló baka, szerencsétlen helyzetben olyasmi, amivel nem szívesen futnánk össze a sötét utcán.

Ám lehetőségünk van eldönteni, hogyan szerezzük meg a megszerezni valót. Egyrészt mehetünk a Rambo-módszerrel, azaz minden ellenséges programot lelövünk – ezzel véglegesen kiesnek a játékból, viszont megnő annak az esélye is, hogy minket vonnak ki a forgalomból.

A másik megoldás a lopakodás. A bútorokon mi átlátunk, ami nagyban megkönnyíti a dolgunkat, emellett a pályák tele vannak szellőzőjáratokkal, beugrókkal. Ugyanakkor csak nagyon lassan közlekedhetünk, mert ha futni kezdünk, máris ránk zúdul a baj. A lopakodásban nagy segítségünkre lehet a bunkósbot. Ha ezzel tarkón (de csakis tarkón!) vágunk egy programot, az egy rövid időre összeesik. Ez nem is nehéz feladat, mert ha sikerül a hátukba kerülni, akkor csak a zajra reagálnak. Még akkor sem vesznek észre, ha nekik megyünk.

Ha komoly kihívást keresel és nem veted meg a klasszikus FPS-eket, a ROOT jó választás.

END OF LINE

A ROOT tehát egy kellemesen egyszerű felépítésű program, ami megidéz egy klasszikus filmet és megannyi régi FPS-t, emellett egyaránt szórakoztató lehet a lopakodás és a lövöldözés szerelmeseinek. Ugyanakkor kicsit kiegyensúlyozatlan. Néha már-már idegesítően nehéz, máskor a gyenge MI miatt nevetségesen egyszerű. Viszont még így is igaz az, hogy ha kihívásra vágysz, akkor ez a te játékod.

ADATOK

KIADÓ **Digital Tribe**

FEJLESZTŐ **Deep Fried Enterprises**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2.1 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0c kompatibilis VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A ROOT egy kihívásban bővelkedő játék, ami a humort sem mellőzi, és üde színfolt a mai egyszerűbb FPS-ek palettáján.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

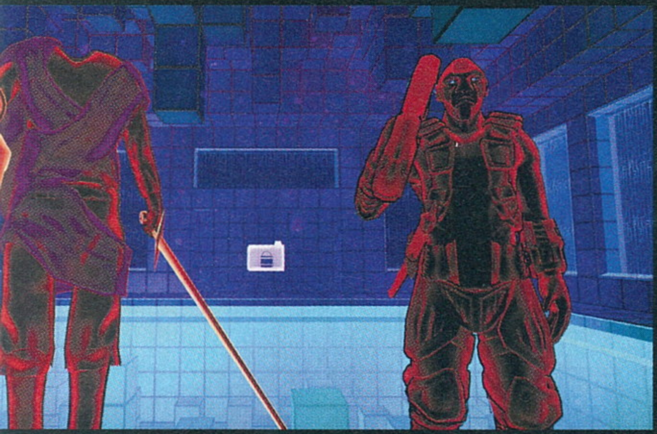
Nosztalgikus, kihívást nyújt, hangulatos.

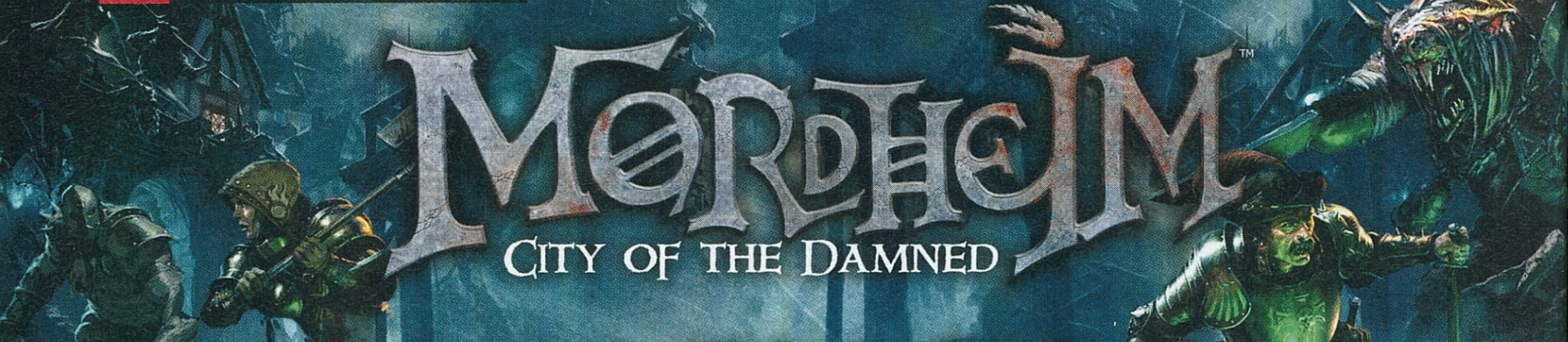
KONTRA

Néhol kiegyensúlyozatlan, a MI nem különösebben remekel, a látvány pedig iszonyúan puritán.

74%

Hejj, te bunkócska, te drága... akár dalolászhatunk is az akció helyett, de lopakodás közben azzal nem járunk túl jól.





Mordheim: City of the Damned

[IRTA TENEBRA] **A Warhammer világának vérpermetes csatáit már sok játékban sokféleképpen megvívhattuk, de a kizárólag rajongóknak készült Mordheim: City of the Damnedben most egészen új perspektívából élhetjük át a Káosz elleni elkeseredett küzdelmet.**

Gyűrűk Ura? Ugyan már! Warhammer! Bár Warhammer-témában nem született eleddig J. R. R. Tolkien vagy Peter Jackson klasszikusaihoz hasonló remekmű, de 1986-ban a Games Workshop egy olyan kegyetlen és brutális fantáziavilágot alkotott meg részint a Gyűrűk Urából, részint az egyetemes történelemből kiindulva (16-17. század, Német-római Császárság), amely a hozzám hasonló sötét lelkűek számára tejjel-mézzel folyó Kánaán. Akarom mondani: vérrel és skavenbéllel folyó Mordheim.

A Warhammer-univerzum számtalan táblás és digitális játék után 1999-ben egy újfajta megközelítésű taktikai társasjátékkal bővült a fenti címmel, ami a szöszmötölős, monumentális összecsapások helyett a kisebb volumenű, maroknyi csapatalapú akciózásra helyezte a hangsúlyt. A montréali fiatal rajongókból verbuválódott Rouge Factor szakítva a fősodor trendjeivel (a Total War: Warhammer is birodalomépítős RTS lesz) a Mordheim merészen hű körökre osztott stratégiai játékba ültetett adaptációjával kedveskedik a keményvonalas fanatikusoknak. (Szó szerint: a programot a rajongókra odafigyelő fejlesztők a tavalyi steames Early Access megjelenés óta a játékosok visszajelzései alapján javítgatják).

ADATOK
KIADÓ **Focus Home Interactive**
FEJLESZTŐ **Rogue Factor**
MŰFAJ **TBS**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA
King's Bounty: The Legend 2008 (1C COMPANY)
Might & Magic Heroes VI 2011 (UBISOFT)

EGY MARÉKNYI WYRDSTONE-ÉRT

A Mordheim: City of the Damned története soványka, de épp elég hangulati körítésnek a komplex TBS-játékmenethez. A Birodalom Mordheim nevű városában, 500 évvel a Warhammer jelene előtt, birodalmi idő szerint 1999-ben eljön az Y2K: egy meteor bombázza szét a metropoliszt. Azonban a Birodalom nem ijed meg, hanem Sigmar (az isten-császár) visszatérésének jeleként ünnepli a meteoritot, illetve az abból származó értékes Wyrdstone nevű, amúgy valójából démoni kőzetet. Másmás célból, de a birodalmi katonák, a patkányemberek (skavenek), a Sigmar nővérei nevű női lovagrend és persze a Káosz nekromantái mind megrohamozzák a romhalmazzá változott, veszélyes várost az értékes földönkívüli kődarabokért. Mint a legtöbb Warhammer-termékben, itt sem a sztori, hanem a megkapóan erőszakos világ a lényeg, ez biztosít terepet ahhoz, hogy az utolsó hajszálukig felfegyverzett szerencsevadászok elvágják egymás torkát. A négy frakció játékstílusában nem különbözik, de azért vannak érezhető eltérések. Az emberi zsoldosokat a klasszikus stratégiai játékok kedvelői, míg a skaveneket az osonós-lopakodós veteránok fogják preferálni, a Sigmar-csajok és a Káosz urai pedig a mágiahasználóknak kedveznek. Illetve bizonyos térképeken böszmenagy démonokkal találjuk szemben magunkat, akik vallástól, fajtól és nemtől függetlenül mindenkit megsimogatnak pokoli karmaikkal.

HALÁLSORON

A játék aromáját a már-már őrjítően komplex csapatmenedzselési és

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGYEDÜL NEM MEGY

A játék nehéz (nagyon-nagyon nehéz), és az amúgy nem túl okos gépi ellenfél intelligenciáját erőfölényével kompenzálja. Éppen ezért mi se kószáljunk el katonáinkkal túl messzire a csapattól, mert annak könnyen sírás lehet a vége. Legfeljebb két csoportra osztódjunk, tartsuk együtt a bandát, számoljunk a lépéspontokkal úgy, hogy egy körön belül még oda tudjunk érni társainkhoz, ha szorul a hurok.

SUNYIKÉ A VILÁG

Nagyon figyeljünk az épületekre, illetve a potenciális rejtekhelyekre, mert Mordheim városa nem Disneyland. Itt minden sarkon ott sompolyoghat egy mesterlövész, hogy szétlője fejünket. Természetesen ezt a javunkra is fordíthatjuk úgy, hogy mi is megbújunk egy-egy ablakban vagy magaslaton íjászainkkal, orgyilkosainkkal, mert a meglepetés ereje extra sebzést jelent. Hiába, megéri sunyulni.

BECSÜLD A KICSIT!

A játék legfontosabb gyűjthető tárgyai a Wyrdstone-ok, melyeket két csata között aranyra válthatunk a piacon. Ezek azonban három különböző tömegben fordulnak elő, és értelemszerűen a nehezebbek érnek többet. A limitált csatatéri tárhely és a korlátozott akciópontok miatt így érdemes fösvénynek lenni, és csak a legsúlyosabb darabokra utazni. A többi kevéssé érdekes.

Az ellenfél nem valami okos ugyan, amikor viszont efféle csúfságokat ereszt ránk, nos, valahogy nincs kedvünk az alacsony IQ-ján poénkodni.

csapatfejlesztési rendszer adja. Ahogy a terepasztalon, úgy itt is kipingálhatjuk katonáinkat, nevet, életrajzot adhatunk nekik, és persze meghatározhatjuk, miféle fegyvert és páncélt viseljenek, milyen képességeket tegyenek magukkévá, illetve mely gyilkoló eszközre specializálódjanak. Ráadásul van egy remek veteran systemre keresztelt funkció, amelyben például a Diablo III-ban is látott paragonrendszerhez hasonlóan a csapatoktól függetlenül kapunk általános bónuszokat, mindezt a teljesített célokért cserébe. Így, ha például birodalmi gárdistákkal sikereket értünk el, a megszerzett privilégiumokkal már skavencsapatunk is ütőképesebb lesz.

Ez a sokféleség a fanatikusoknak hatalmas élmény, de egy kezdő játékos a sok szöveg és statisztika láttán önnön kezével nyúzza le a bőrt magáról, miután rommá verték a gondosan összerakott csapatát, csak mert nem olvasott és számolt pontosan. Itt nem csiklandoznak minket felhasználóbarát egyszerűsítésekkel: kőkeményen statisztikákat fogunk elemezni, és (horribile dictu!) még akár jegyzetelnünk is kell. Persze a Rogue Factor bevallottan edzett szerepjátékosok számára készítette a játékot, így a Heroes-sorozaton, a Fallout 1-2-n vagy éppen a Baldur's Gate-eken szocializálódottak nem lesznek meglepve, hogy ötszáz plusz egyszer kell újrakezdeni a játékot egy működőképes csapat összeállításához (nekem tizedik próbálkozásra jött össze egy huzamban három küldetést sikerrel teljesíteni).

Ám a Mordheim még egy jó csoportkonfigurációval is igazságtalanul nehéz lehet, és nem csak a dobókocka alapú harcrendszer miatt. Miután összeállt a maximum 8-10 fős banda, átnyargalhatunk egy kampánytérképre, ahol különféle Wyrdstone-összetételű városrészeket választhatunk portyázásaink helyszínéül. Mivel azonban a Mordheim napokra osztott, és egy nap csak egy küldetést teljesíthetünk, szívni fogunk, mint a torkos skaven. Mert paradox módon a haladáshoz minél több eredményes csata kellene, ami kezdőként akkor is vér és veríték, ha csukott szemmel végigvittük a klasszikus Heroes-okat.

Na persze nem a mesterséges intelligencia zsenialitásától olyan kemény a Mordheim. Gépi ellenfelünk sokszor kifejezetten buta (frontálisan támad minden egységével, míg mi vígan kiraboljuk üres bázisát), viszont nagyon erős. Sokszor nálunknál jóval edzettebb riválisokkal kerülünk össze, holott frissiben kezdtük a játékot. Így gyakran csapnak le minket, ami ebben a programban végzetes, hiszen bakáink permanens sérüléseket szerezhetnek (egyik hősömnek például levágták a karját, így fél kézzel, fél sebzéssel kellett volna tovább harcolnia), de a lecsapott katonáink felgyógyulása is várni kell 2-3 napot. Ami nagy kiesés, mivel, ha nem teljesítjük a fő célt (gyűjts össze 100 kiló Wyrdstone-t) 10 nap alatt, további szankciókkal sújtják amúgy is agyonkorbácsolt bandánkat. A szentségelés, a billentyűzet püfölése vagy a monitorba bokszolás a „Mordheim-élményhez" tartozik. És ezek még csak a „normál" besorolású városrészek. Mit gondoltok, mi lehet a „Brutal" vagy a „Deadly" nehézségi szinttel felcímkézett pályákon?

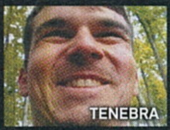
Amikor azt hiszed, hogy már nem lehet nehezebb, jól megszívod. De hát ezért szeretjük a Warhammert!

FÁJDALOM. SZENVEDÉS. EZ A JÓ!

Fentebb kicsit rossz zsarut játszottam, pedig amúgy a Mordheim: City of the Damned távolról sem rossz játék. Elképesztő részletességével megvesz kilóra, még akkor is, ha maguk a küldetések lehetnének változatosabbak. A pályákon – akár kampány módban, akár a kicsit még üres és akadozó többjátékos módot is magában foglaló skirmish keretében – nagy élmény egymásnak ereszteni a bandákat, pontosan megtervezni a kezdő formációt.

Ha a kissé szokatlan perspektívát és túlbonyolított irányítást megszokjuk, könnyen függővé válhatunk. Mert kiismerve a mechanizmust nagy élmény az ellen morálját megtörni és nyerni ennyi szenvedés után. A Mordheim: City of the Damned tehát egy manapság ritka műfaj felfrissítője, így a körökre osztott harcrendszerű játékok kedvelőinek és Warhammer-rajongóknak kötelező.

ÉRTÉKELÉS


TENEBRA

GÉPIGÉNY

2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM 2.0 VGA, 5,5 GB HDD

A Warhammer-rajongók és a kihívásban gazdag stratégiák rajongóinak álma. Nem hibátlan, de minden gondja ellenére is erősen ajánlott vétel.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Valódi Warhammer-hangulat, remek grafika, jó zene és hangok, baráti gépigény, és persze brutális nehézség...

KONTRA

... amit sajnos nem a túlontúl okos MI-nek köszönhetünk. És a multi is nagyobb figyelmet kaphatott volna.

85%

TOTEMREHÍVÁS

Ha a Mordheimben sikerül megtörnünk az ellenfél morálját, gyakorlatilag azonnal nyert ügyünk van. Ennek kulcsa, hogy kihasználva riválisaink előrenyomulását, mi egy (legfeljebb két) elszeparált egységünkkel beosonunk opponensünk felségterületére, és ellopjuk totemét („idol"). Ja, és persze vigyázzunk a sajátunkra, mert ha bennünket rabolnak ki, a csapatunk morálja ugyanúgy feleződik!

NE LÉGY FÖSVÉNY!

Bár kezdetben kevés az aranyunk, és a banda fenntartására is kell belőle költenünk, de nem érdemes spórolni: már az első küldetés előtt jó, ha bevásárolunk. Ugyanis az első csatáink is vannak olyan kemények, hogy szükségünk lesz az alapfelszereléseknél jobb cuccokra. Így ne legyünk fukarak, és vegyünk nehézpáncélt vagy jobb alabárdot, ha lehet. Sokkal könnyebb dolgunk lesz, elhihetitek.

TÜRELEM XP-T TEREM

Habár a Mordheim egy taktikai játék, eleinte nem érdemes a diverzitásra törekedni, csapatunkat pakoljuk tele nagy sebzésű, közelharcra specializálódott zsoldosokkal, majd a plusz helyek megnyílásával béreljünk fel lassan lövészeket is. Ezért aztán sokkal gyorsabban túllendülünk a kezdeti fejlődés nehézségein, mivel az első küldetésekben még inkább a vak szerencse és az izom dönt.

NE NAPOLD EL!

A busás aranyat ígérő ajánlatok követelményeit bizonyos időn (például 10 napon) belül mindenképp teljesítenünk kell. Ezért nagyon vigyázzunk csapatunk testi épségére is (meg úgy minden egyébre), hiszen egy-egy baka felgyógyulása akár több napot is igénybe vehet. Igyekezzünk tehát sok Wyrdstone-t ígérő városrészeket megcélozni, és a lehető legkisebb emberveszteséggel kijönni a buliból.

SZAVAZZ AZ ÉV JÁTÉKÁRA!

ÉS NYERJ A PC GURUVAL

Játékba kerülés szabályai:

December 17-től a hónap legvégéig, avagy december 31-ig, lehetőséged van arra, hogy szavazz a kedvenceidre, sőt még nyerj is értékes ajándékaink közül (PC Guru előfizetések, Dungeon Siege III és Mortal Kombat: Komplete Edition dobozos teljes játék). Ehhez mindösszesen annyit kell tenned, hogy felkeresed honlapunkat, majd a részvételi feltételeknek megfelelően érvényes gmailes címmel regisztrálva kitöltöd kérdőívünket. Ugye, mindez mennyire egyszerű? A részletekért látogass el a www.pcguru.hu weboldalra, majd szavazz a 2015-ös esztendő legjobbjaira! Sok sikert kívánunk nyereményjátékunkhoz!

WWW.PCGURU.HU/HIREK/SZAVAZZ-AZ-EV-JATEKARA-ES-NYERJ/35206

Conquest of Elysium 4

[IRTA TIKA] ***Létezik egy Dominions nevű sorozat, egy amolyan kisebb csodának kikiáltott svéd fantasy stratégia, ahol folyton változik a világ. Na, az Elysium ennek a kisöccse. A nagyon csúnya kistestvére...***

A négyes számból kiindulva lehet olyan sejtésünk, hogy nem mai csirkével van dolgunk. Jelentem, ez így is van, a '90-es évekből származó Conquest of Elysium ugyanis még az Atarit ostromolta. A fejlesztők egyébként büszkén vállalják, hogy a játékaikban az elsődleges cél sosem a szépség volt, hanem a játszhatóság. Mély, sokszereplős, véletlenszerűen generálódó világokat alkotnak, tisztelegve a régimódi stratégiák előtt.

A Conquest of Elysium 4 amúgy külsőre pont olyan, mint a 3, őszintén szólva a csatafelületig komoly déjá vu érzés munkál az emberben, és valami szörnyű stiklit gyanít. Szerencsére nem erről van szó, csupán csak a hat különböző létsíkon kószáló ezernél is több eltérő szörny, és a húsz teljesen egyedi karakterosztály jelent nehezen fel-, illetve kiismerhető masszát. Elkélt volna, mondjuk, némi útmutatás is – persze van kézikönyv, igaz némi vitriollal kijelenthetjük, hogy több oldalból áll, mint ahány sprite-ot találunk a képernyőn. Történet azonban nincs, helyette kiválasztod, hogy mekkora pályán és melyik időszakban akarsz kezdeni, aztán betallózhatsz akár 15 gépi vagy humán ellenfelet magad mellé, és megpróbálod kitakarítani a véletlenszerűen generálódó világot. Minden kaszt aranyat és fémet gyűjt, de van egy speciális nyersanyaga is, mint a troll sámánoknál a fungi, vagy a démonoknál az áldozatok – ezeket használják a rituálékhoz. A cirka 300 rituálé pedig szintén fajspecifikus, a nekromanta főnök élőhalottakat húzhat elő a kabátujjból, a bárók kastélyokat emelhetnek, míg mondjuk, a druidák állatokat idézhetnek az erdőkben gyűjthető gyógyfüvekből. Tényleg bámulatos és sokszínű a rendszer!

Lehetne „ronda, de finom”, ám ezt a külsőt már semmi nem menti meg, még az elképesztően kidolgozott adatbázis és tartalom sem.

VOLT MÁR CSÚNYÁBB? NEM...

A dzsungelekkel, sivatagokkal tarkított négyzetrácsos világképe hamar belemar a retinánkba: egyszerűen ronda, ezen nincs mit szépíteni, és a kezelőfelületről is eszembe jutott néhány súlyosabb jelző. A seregeket például egyszínű plakettekben virító figurák jelzik, talán csak az jelent némi egzotikumot, amikor oroszlánok, elefántok vonulnak át, vagy belebotlunk egy szarvascsordába, amivel aztán életre-halálra meg is kell küzdeni. A harcrendszerhez hirtelen nem is találok példát, de úgy képzeld el, hogy a két sereg ideális formációban felállít egy a helyszínhez igazodó kockás lapon – középen a lovasság, széleken a közelharciak, egy sorral hátrébb az íjászok és végül a mágiahasználók –, aztán egymásnak rontanak. A körökre osztott táncot a gép diktálja, mindent ő irányít, te elvileg az összeállításnál már megtetted a magadét, és ha jó varázslatokat szereztél a könyvtárakban, vagy olyan hősöket tagoztál be, akik képesek néhány ütésnél többre is, akkor azt az MI tökéletes ütemben és hatékonysággal használja ki. Annyi számadat vibrál a baloldalon, hogy itt kezdtem komoly tiszteletet érezni a fejlesztők iránt, fegyverekre lebontott sebzésfajták, képességek és módosítók váltakoznak, miközben a terepen a bekerítő mozdulatok finom koreográfiáját látod. Nem rossz, na...

NEM NYERT?!

A végső cél, hogy minden ellenséges citadellát (a vezetők központja) elfoglaljunk, ez mondjuk elég banális, de alapvetően itt egy skirmish játékról van szó. A játékmenettel sincs nagy baj, az előre letett lokációk – farmok, bányák, települések – felé mozognak körönként 1-2 kockát a seregek, toboroznak, avagy az akciópontokat rituálékra váltják, és ezzel le is tudtuk a cselekvési lehetőségeket. A játék mélységeivel szintúgy elégedettek lehetünk, sőt a jókora adatbázis a korábbi részek tapasztalatai alapján még könnyen moddolható is. Ugyanakkor dögöljek meg, ha tudom, hogy ezért ebben a formában ki hajlandó fizetni, azon a néhány megszállotton kívül, akik már így vagy úgy megfertőződtek...

ADATOK

KIADÓ
Illwinter GD

FEJLESZTŐ
Illwinter GD

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 1 GB RAM, OPENGL, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Néhány gyengén látó cimborával jó kis multis meccsek jöhetnek ki, és emelem a kalapom a lehetőségek széles tárháza előtt.

GRAFIKA: **30%**
HANG: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

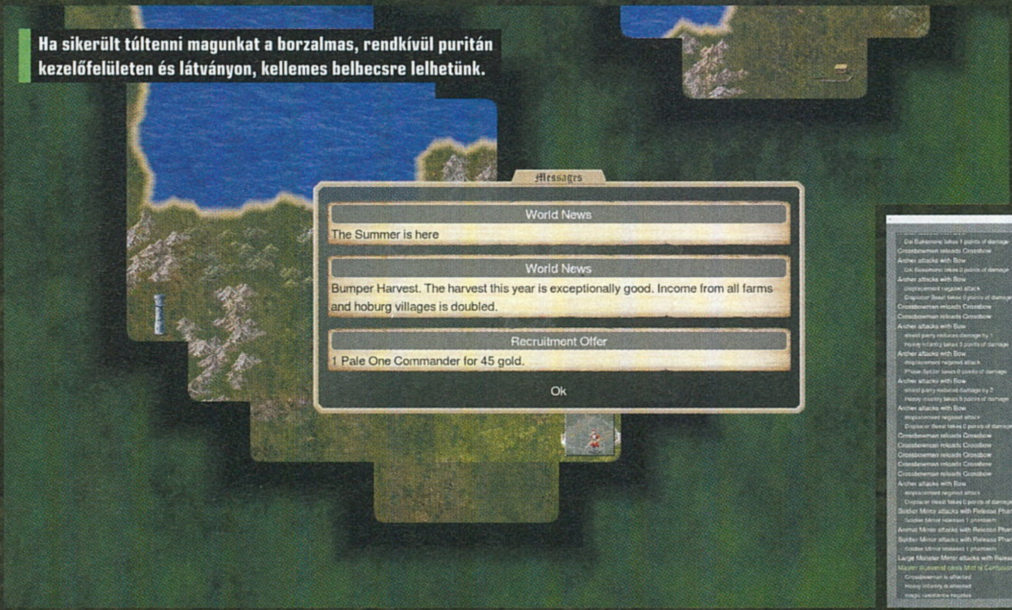
PRO

Tényleg elképesztő adatbázis, van benne potenciál.

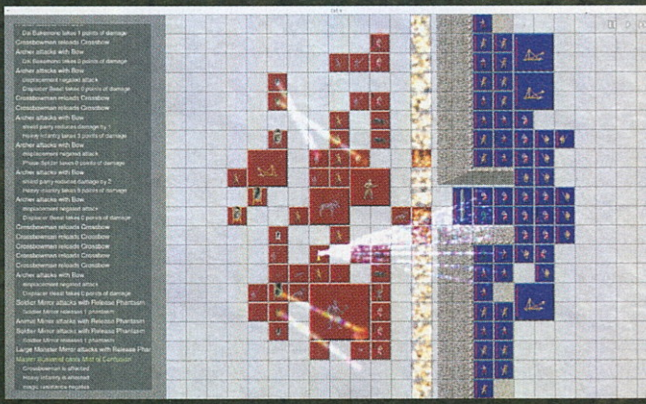
KONTRA

Csúnya és igénytelen külső, nincs történet.

50%



Ha sikerült túltenni magunkat a borzalmas, rendkívül puritán kezelőfelületen és látványon, kellemes belbecsre lelhetünk.



BEYOND
TWO SOULS™

[ÍRTA BÖJTI] **ELŐFORDULHAT, HOGY GYERMEKKORUNKBAN ELKÉPZELT BARÁTOKKAL RENDELKEZÜNK, NÉHA ÚGY ÉREZZÜK, VALAKI FIGYEL VAGY ÉPPEN KÖVET MINKET, AZONBAN A QUANTIC DREAM ALKOTÁSÁNAK FŐSZEREPLŐJE TÉNYLEGESEN KAPCSOLATBAN ÁLL EGY IGEN VESZÉLYESNEK TŰNŐ ENTITÁSSAL.**

Fogadj el egy baráti jó tanácsot: a Beyond: Two Souls indítását követően ne csak a szemed és a füled nyisd ki, így befogadva az audiovizuális prezentációt, de a szíved és lelked is tárd ki a történetnek, máskülönben soha nem fogod átérezni mindazt, amit David Cage próbál elmesélni. A francia alkotó ugyanis mesél... egy kislányról, Jodieról, no meg az ő fura kapcsolatáról Aidennel, a lelkéhez kötött lénnyel. A „se veled, se nélküled" érzelmi státusz alanyai pedig a világnak nevezett színházban, az idő és tér fogságát nem ismerve adják elő a darabot, amit immáron PS4-en, egy újrakiadás formájában is megvásárolhatunk. Már amennyiben nyitottak vagyunk egy igazi élményre, egy könnyednek nem minden tekintetben nevezhető utazásra, ami dimenziókat nyit meg, valamint az elsőre gondoltnál sokkal veszélyesebb entitásokat szabadít ránk.

2013-BÓL SZERETETTEL

A Quantic Dream jó eséllyel senkinek sem ismeretlen, elvégre PlayStation-exkluzív címeit megelőzően az Omikron: The Nomad Soullal és az Indigo Prophecyként is jegyzett Fahrenheittel a csapat már beírta magát a videojátékok történelemkönyvébe. A több szálon futó, hétfajta befejezéssel rendelkező, azonban csak PS3-ra megjelent Heavy Rain ezután egy igazán különleges arcát mutatta meg a virtuális szórakozásnak, ami már-már mozis hatást produkált. Sokan interaktív filmnek is titulálták ezt a műfajt, és nem meglepő, hogy a soron következő drámai mű a már ismert platformon, ugyanebben a zsánerben gázolt mélyebbre. Jodie története pozitív és negatív csalódást egyaránt okozott két esztendővel ezelőtt: a kritikusok és a játékosok egy része magasztalta minőségét és az általa átadott érzelmi bomba hatására, mások pedig kézzel-lábbal hadakoztak az interakciót még kevésbé erőltető játékmenet miatt.

A külső nézetes Beyond: Two Souls ugyanis már a kezdetektől érezteti, hogy szabadságból ezúttal kevesebbet, kézen fogva mesélésből pedig annál többet kapunk a 10-12 órás végigjátszás során. A szélesvásznú megjelenítés olyan hatást kelt, mintha a moziban ülve élnénk át az eseményeket, a valódi színészek (Willem Dafoe és Ellen Page a két legfontosabb szerepben) erre még rá is tesznek egy lapáttal, ám a kontrollert fogva mégis mi irányítjuk hőseinket. Merthogy egyből két főszereplőt is kapunk Jodie és a fizikai testtel nem rendelkező Aiden személyében. A 3D-s teret teljesen kihasználva egyszer a lányt, egyszer pedig – adott területen belül – a légtérben bármerre közlekedni képes entitást vezéreljük. Ezenkívül, mondjuk, sok dolgunk nincs is. Egy-egy pillanatban a megfelelő gombot lenyomva, akciójelenetnél a szükséges irányba mozdulva vagy fedezéket keresve, máskor egy adott tárgyat megtalálva, netán egy párbeszédet valamilyen irányba elmozdítva terelhetjük tovább a cselekményt. Azt a csőszerű módon kialakított eseménysorozatot, ami így is, úgy is az előre megálmodott befejezés felé terel minket, a különféle eltéréseket csak díszként elhelyezve az elágazásokkal és mellékösvényekkel teli fán, amely a leány életvonalát jelöli. Szembesülhetünk mások gonoszságával, Jodie ártatlanságával és védtelenségével, ha pedig esetleg mindezen változtatnánk azért, hogy hősnőnk keményebb legyen, és jobban állja a sarat, akkor is ugyanazt a lezárást kapjuk, mint egy

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Quentic Dream

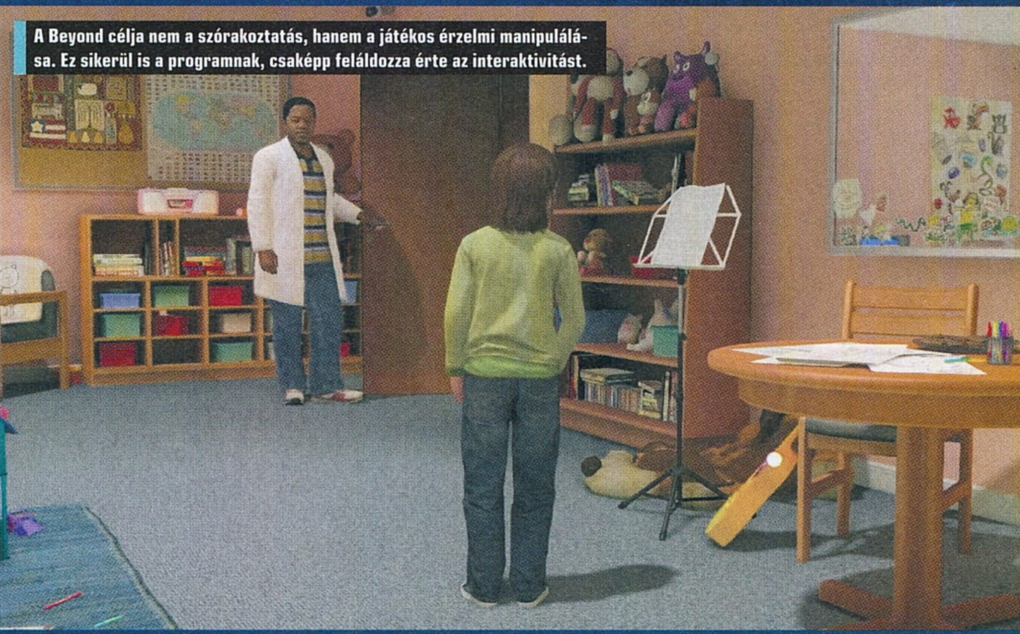
MŰFAJ
kaland

MULTI
helyi co-op

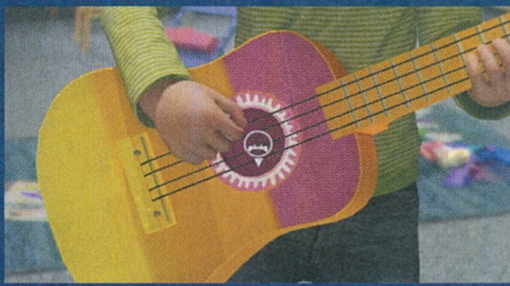
STÍLUSMINTA

Fahrenheit
2006 (ATARI)

Heavy Rain
2009 (SONY)



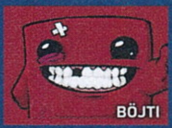
A Beyond célja nem a szórakoztatás, hanem a játékos érzelmi manipulálása. Ez sikerül is a programnak, csakképp feláldozza érte az interaktivitást.



visszafogottabb, emberileg helyesebb úton. Maximum, ha valakinek pofont kell kapnia a történet egy pontján, akkor abban dönthetünk, ki álljon a meglendülő kéz túloldalán.

Több befejezés van ezúttal is, de az ezekhez vezető döntéskényszerrel csak az utolsó fél órában terhelik vállunkat az alkotók, tehát az odavezető úton meglebegtetett választások a végeredményre nézve nem sok hatással bírnak. Ezt érthető módon sokan nehezményezték a Heavy Rain után, és muszáj egyetérteni abban is, hogy az akciójelenetek funkcionálisak, a kor elvárásainak nem minden esetben felelnek meg. Valahol talán nem is szükségesek, hiszen a jelenlétük szinte semmi pluszt nem ad az egyébként kerek történethez, és egy kisebb elmesélés talán jobban átadta volna a Jodie lelkiismereti küzdelméhez vezető utat, mint az erőltetett harc, amelyben elvérezni sincs lehetőségünk. A legtöbb esetben ugyanis talán meg sem kellene fognunk a kontrollert, mégis eljutnánk a lezáráshoz. Sok esetben egész egyszerűen nincs tétje a tetteinknek, a kihívásoknak nevezett szegmenseknek és magának az interaktivitásnak. Ezzel pedig csak egy dolgot sikerült elérnie David Cage-nek: ha felületesen szemléljük a produkciót, akkor jogosan felsorolt hibákkal egy hatvan-hetven százalékos, a prezentált technológia terén előremutató, a játékmenet szempontjából

ÉRTÉKELÉS



A Beyond: Two Souls ugyanaz a nagyszerű történet PS4-en is, mint az előző generációban volt, bár maga a kiadás igazából csak azoknak lesz érdekes, akiknél kimaradt ez a fantasztikus, érzelmi hullámvasút.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Nagybetűs élmény, méghozzá végre 1080p felbontással, ami kijárt a filmszerű megvalósításnak.

KONTRA
Újrakiadásként nem hoz többet az elvárt minimumnál, egy-egy játékmechanikai eleme csak funkcionális. A Heavy Raint is tartalmazó kollekciós kiadás várhatóan jobban megéri majd.

80%

azonban több sebből vérző alkotást biggyeszthetünk a „majdnem összejött" produktumok listájára. De mielőtt megtennénk, nézzünk inkább a falak és a történetben lévő Fekete Nap mögé!

SZEMÉLYESEN AZ INFRAVILÁGRÓL

Ha arra kéne rámutatni, mi olyan különleges az életben, a létezésben, akkor sokan azt mondanák, hogy a lélek. Ebben pedig van valami, elvégre sok esetben az öröm és a fájdalom, amit érzünk, az valahonnan belülről, megmagyarázhatatlan formában érkezik. Hagyjuk a humbug elméleteket arról, hogy ez fizikai formában hogyan valósul meg, mert bár elterelésnek és mismásolásnak ezek is megteszik, valódi választ nem adnak az ártalmas, tényként kezelt találgatáson túl. A Quantic Dream pedig sikeresen megragadta a lényeget, sőt még sikeresebben át is adja mindazoknak, akik leülnek a Beyond elé: mindent átérzünk, amit elmesél a történet. Egy idő után bennünk van Jodie teljes kétségbeesése, magánya, félelme, ha pedig neki fáj valami, szinte a mi arcunkon is végiggördül egy könnycsepp. A pótapaként funkcionáló Nathan dokiban feltétlen megbízunk, mint néhány barátban is, emellett pedig tartózkodó bizalmatlansággal figyeljük az idegeneket, hiszen néha úgy érezzük, a világ egy gonoszabb és lelketlenebb részének bokszzsákjaként létezünk. Mindezek összessége adja a program érzelmekkel teli élményrészét. Mert a horrorisztikus és fantasztikummal rendelkező momentumai mellett vannak a játéknak drámai, rendkívül mély és emberi jelenetei, amik indokolják mindazt, amit negatívumként lehet felsorolni a programmal szemben. Ezek közé talán csak az akciójelenetek, vagy éppen az irányítás egy-egy esetlensége nem sorolható be. A sztori hiába fogja végig a kezünket, erre talán szükség is van, hogy az elmesélés úgy és akkor legyen hatásos, ahogyan azt eltervezte annak megálmodója. Ez pedig így van rendjén. Jodie véglegesen a szívünkhöz nő, a 10-12 óra pedig nagybetűs élmény lesz számunkra, a játék minden hiányossága ellenére.

AMENNYIBEN CSAK JÁTSZANI SZERETNÉL, A BEYOND NEM NEKED VALÓ, DE HA ÉRZELMI HULLÁMVASUTAZÁSRA VÁGYSZ, NYOMÁS A BOLTOKBA!

ÚJRAKIADÁSOK KÖZÖTT

A Sony Remastered-listáját bővítő alkotás barátságos áron (9000 forint) érkezett, de nem kínál sokkal többet, mint eredetije. A PS3-as változat 720p, ezzel szemben a PS4-es végre 1080p felbontással működik, miközben a képfrissítés a stabil 30-as sebességre lett belőve. Megmaradt a lehetőség, hogy ketten (plusz kontrollerrel vagy telefonos alkalmazással) irányítsuk a két szereplőt, az alapjáték további 20-30 percnyi kiképzési időt biztosító DLC-jét is megkapjuk – ez utóbbit egyébként teljesen feleslegesen. Ha ugyanis van olyan része a Beyondnak, ami erőltetett, akkor az pont ez a szegmens. Pluszban pedig látjuk, mely választásoknál miként reagált a játékosok nagyobb része, mely döntéseink hasonlóak az átlagéhoz, vagy épp térnek el attól.

Amúgy viszont ugyanazt kapjuk a pénzünkért, mint két esztendővel ezelőtt (még a magyar felirat is ott van, pedig ezt nem jelzi a PS Store információs bázisa). Hozzá kell tenni: a látvány nem egy helyen még most is káprázatos, néhány helyszínen csak lesünk, ahogy a színészek által megformált karakterek arcjátékán is. Más kérdés, hogy az újrakiadásért elkért összeg megéri, de inkább azoknak, akik még nem élték át a nagyszerű történetet, vagy nem tudnak anélkül létezni. De nekik is lesz még lehetőségük a pótlásra, mivel 2016 márciusában jön a kollekciós kiadás, ami egyben a Heavy Raint is tartalmazni fogja – az viszont egyértelműen kihagyhatatlan ajánlatnak ígérkezik.

Bloodborne

[ÍRTA BÖJTI]

Mindösszesen fél évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy az idei esztendő egyik legjobb konzolexkluzív címe méltó kiegészítő tartalommal bővüljön, ezzel pedig beteljesedjen az elmondhatatlan szörnyűségekkel és kimondhatatlan borzalmakkal teli város, Yharnam sorsa.

Nem is olyan régen, egészen pontosan a 2014-es E3 alatt rántotta le a Sony a leplet a FromSoftware PS4-exkluzív alkotásáról, amely már előzetesen is több újdonságot ígért a külsőnézetes akció-szerepjáték műfajban, mint amit megszokhattunk a fejlesztőktől. A Demon's Souls és a két Dark Souls mechanikája egy gyorsabb, látványosabb és a megszokottnál offenzívabb harcrendszerre cserélve, az addig látottaknál jóval impozánsabb külcsínnel éledt újra a lovecrafti horrorban, mindez pedig egy vallási felhangokkal teli, elátkozott városban elevenedett meg. A recept betalált a közönségnél, elvégre mind a játékosok, mind pedig a szaksajtó odáig volt a programtól, ami végre igazán különleges apropóval szolgált mindazoknak, akik a legújabb PlayStation megvásárlásán gondolkodtak. Mint azt már tudjuk egy ideje, a munkálatok immáron a Dark Souls-széria harmadik epizódjával kapcsolatban zajlanak. A Vadászok birodalma sem merült feledésbe: megérkezett a Game of the Year-kiadás, ennek legnagyobb különlegessége pedig a The Old Hunters DLC, ami külön is megvásárolható. Így azok is fejest ugorhatnak bele, akik már fél éve ott ragadtak a szörnyű teremtmények és véres borzalmak világában.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

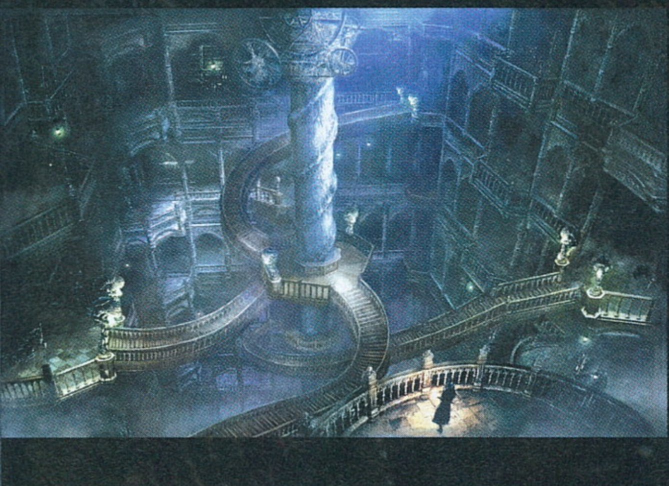
MULTI
van

STÍLUSMINTA

Bloodborne
2015 (SCEE)

Dark Souls II: SotFS
2015 (BANDAI NAMCO)

A cikkben is említettük, de szó nélkül itt sem mehetünk el mellette: Ludwig egész egyszerűen benyargal az életünkbe, hogy lórúgással keserítse meg harcunkat.



RÉMÁLMOK KÖZÖTT

Noha az alapjáték is változott néhány helyen, például egy új szövetség is megjelent a Liga képében, a legfontosabb újdonság az a kiegészítővel elérhetővé vált, három területre felosztott bővítmény. A Cathedral Ward közelében lévő kis részen végre értelmet nyer az óriási mancs, ami idáig elmúlást hozott karakterünknek, hiszen ez visz el minket a Hunter's Nightmare elnevezésű helyre, ami Yharnam egy még az eddiginél is rémisztőbb arcát mutatja meg. A terület, bár ismerős lehet, a DLC-ben eszközölt átalakításnak hála rengeteg váratlan pillanatot eredményezhet. Még azoknak is, akik álmukból felébresztve képesek felidézni a már jól ismert utcák összes sarkát, elágazását. A korábbinál több vadász feni ránk a fogát, mindenhol tobzódnak a bestiák, a nagytemplom lépcsőjét pedig egy igazán barátságos forma, a részben Cthulhuról mintázott testes őr védi, aki már a kezdetekben is bizonyítja: itt mindenkinek fel kell kötnie a gatyeszát, ha túl szeretné élni mindazt, amit a DLC alapjáraton hathét játékóraja biztosít. Legalábbis némi gyakorlat birtokában, elvégre a kezdők vért fognak izzadni a plusz tartalom kiismerése során.

A The Old Hunters nehéz, talán még az alapjátéknál is nehezebb. Erre bizonyíték első főellenfelünk, a már-már sajnálatra méltó Ludwig is, aki kiváló célpontja lehet rengeteg „hátas" szójátéknak. Ám mielőtt lóhalálában levinnénk az életerejét a felére, hogy így kicsit egyszerűbb legyen a dolgunk, még meggyűlik a bajunk a barátságtalan, folyamatosan mozgásban lévő monstrummal. Noha a bővítményben megtalálható öt boss közül kettő viszonylag könnyen kivégezhető, a befejezés előtt morgolódhatunk a kihívási faktor miatt. A DLC legnagyobb extráját biztosító opcionális ellenfél, a feltüzelt Amelia-pótlék, Laurence pedig tényleg képes arra, hogy kihozza az emberből az állatot.

A Bloodborne rengeteg sötét kalandot és igen kemény kihívást jelentett, de a DLC talán még nehezebbre sikeredett.

A BENNÜNK LAKOZÓ SZÖRNYETEG

A több mint tíz új fegyver (közel- és távolharcra tökéletes egyaránt felfedezhető a pizza-szeletelőtől kezdve a gépágyúig és az íjig) és pár extra cucc mellett a

FromSoftware a rajongói bázis két régi kívánságát is teljesítette. Az egyik, hogy a legendás Moonlight kard végre megszerezhető lett. A másik, hogy véget vetettek az átalakulással kapcsolatos találgatásoknak, próbálkozásoknak. Az ugyanis egyértelműnek bizonyult a programba ölt sok-sok óra után, hogy az emberi kalandorok sajnos képtelenek a transzformációra, ezen pedig csak a The Old Hunters változtat: a bestia végre kiszabadítható börtönéből, aminek hála, őrjöngő fenevadként járhatjuk Yharnam utcáit – mintha azokon nem lenne már így is éppen elég szörnyűség és gusztustalanság.

A LOVECRAFTI SÖTÉTSÉG

Amennyiben tényleg mindent fel akarunk fedezni, avagy az összes extrát felkutatjuk, minden sarkot szemügyre veszünk, a teljes felszerelést begyűjtjük és mindenkivel beszélgetünk, akkor a DLC nagyjából 10 teljes óra szórakozást is képes biztosítani. Ez kifejezetten jó eredmény egy szimpla kiegészítőtől, aminek az ára (5000 forint) is pont megfelelő a biztosított tartalomhoz képest. Néhol felfedezhető az újrahasznosítás. Így a Living Failures nevű boss az alapjáték Emissaryként ismert lényét idézi fel, később pedig egy vadásszal is meggyűlik a bajunk. Továbbá, noha az első harmad új szemszögből mutatja be a várost, azért nem teljes az öröm a már ismert régió megváltozott ösvényeit róva. Persze miután megnyíltak a rejtett területek, egy szavunk sem lehet. Vérpatakokon és -folyókon gázolunk át, majd az első DS-ből ismert Duke's Archiveshoz hasonló, vertikálisan is rengeteg fejtörést okozó helyszínre jutunk, amit a megtestesült lovecrafti rémálom követ... Ha pedig Fishing Hamlet, akkor a kis halászfalut elnézve méltán mondhatjuk, hogy valami bűzlik Dániában.

Mindent összevetve nagy meglepetések nem érhetik a fejlesztőket és a hozzájuk köthető szériákat régóta ismerő játékosokat. Az alapjátékokra jellemző nagy rejtélyek ugyan nincsenek, tehát sem festményeket nem nyithatunk meg új területként, sem pedig hintóval nem utazhatunk korábban nem látott régiókba. Mégis elégedettek lehetünk a tartalmat megismerve, hiszen a már említett, több mint tíz új fegyver, az átlagban jól sikerült és rendkívül szívós főellenfelek ismét megizzasztják azokat, akik a nehezen szerzett dicsőséget többre értékelik a könnyű prédánál. A kihívás tehát rendben, a látvány még mindig igen korrekt, a zenék fantasztikusak, ahogyan a játékmenet is, vagy éppen a pályafelépítés a rengeteg rövidítéssel. Így maximum pár kisebb önismétlés, valamint a korábban is tapasztalt fps-ingadozás ronthatja az összképet. No meg a trollok és szociopaták, akik jellembemutatót tartva, élvezettel nehezítik az egyébként sem egyszerű kalandozást. Tisztelet a kivételnek, hiszen vannak meghajoló és a tisztesség jegyében harcoló betámadók, ám sok a puhatestű is, gondolván itt azokra, akik elvegyülnek a legszívósabb monstrumok közé, vagy éppen megjátszszák a jófiút, azután lesből támadnak a gyanútlan áldozatra. Ez a szegmens a nagyobb sikernek hála már nem olyan, mint a DS esetében, ahol a fantomok akár segíthettek, jó fegyvereket és páncélokat is adhattak a programmal megbirkózó bátor hősöknek. A DLC tehát megéri az árát, mások besegítésével és minden titok felkutatásával újabb apropó áll rendelkezésére, hogy ismétrengeteg órát öljünk a kiváló Bloodborne-ba, a GotY-kiadás pedig egyben kínál minden jóságot és finomságot, így aki esetleg idáig gondolkozott a vásárláson, netán egy PS4-es megvételén tanakodott, ez a remek alkalom a pótlásra és bővítésre, hiszen a FromSoftware semmit sem bízott a véletlenre, mikor megalkotta legújabb legendáját.

ÉRTÉKELÉS

Nagyszerű kiegészítő, ami ismételten rengeteg okot ad arra, hogy visszatérjünk Yharnamba és rendet tegyünk a káosszal és vérrel teli utcákon. Ezúttal pedig végre tényleg szabadon engedhetjük a bennünk lakozó vadállatot.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Több mint tíz új fegyver, új ruhák, brutális főellenfelek, három elég nagy helyszín. Bőven megéri az árát.

KONTRA

Néhol felbukkan az újrahasznosítás, a képfrissítési sebesség pedig továbbra sem állandó, vannak kisebb zuhanások.

86%

DEADPOOL

[ÍRTA BÜJTI] „High Moon Studios? Unatkozom. Szeretnék egy játékot, amiben én vagyok a sztár. *Naná, hogy én vagyok a sztár!* Legyenek benne bögyös csajok, buta klónok, amiknek szétrúghatom a seggét... na meg Rozsomák, hogy izomból felpofozhassam. Ja és persze taco!"

2013-ban, cirka két és fél évvel ezelőtt a High Moon Studios a Transformerek helyett egy olyan szuperhőst kapott elő a feldolgozni való témák feneketlen tarsolyából, akit ugyanannyira lehet imádni, mint... imádni. Köszönhető ez annak, hogy a regenerálódási képességgel és sokfelé hasadt személyiséggel megáldott Wade Wilson állandó szövegelésével, nem egyszer alpári és bunkó beszólásaival képes lecsapni a biztosítékot, mégis olyan kedvelhető módon adja elő a suttyó karaktert, hogy azt egész egyszerűen nehéz, sőt nem lehet nem szeretni. A videojátékos feldolgozás többek között ezt is bizonyította, no meg azt, hogy a fejlesztőknek mindösszesen szerencséjük volt a robotos franchise adaptálásakor (bár ez is attól függ, melyik epizódot vesszük alapul), mert a program pont ott vérzett el, ami alapvetően a legfontosabb volna: a játékmenet során.

SKIZOFRÉN CICIMÁNIÁS

Szóval az indítás után az egyértelműen kiderül, hogy Deadpool unatkozik, a tévében semmi cicifilm nem fut, a fejében lévő személyiségek pedig egymást szívatják szanaszét, amíg fel nem merül a videojáték gondolata, amiben a HMS lesz az önfeláldozó társ (noha nem a fejlesztők önszántából), Nolan North pedig a nagyszerű partner. Innentől kezdve várnak ránk a csatornák, a lerombolt városrészek és a különböző, oda nem illő dimenziók, hogy egy közepes harcrendszer és némi fejlesztés társaságában Sinister, avagy a főellenfél nyomába eredjünk.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **HMS**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Nem kifejezetten szép, a pályadizájn borzalmasan unalmas, a játékmenet pedig a megszokott, de a fergeteges poénok miatt így is szórakoztató darab.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Deadpool kedvelői nem lőhetnek mellé, a forgatókönyvnek hála hasfalszaggató poénokkal van tele a teljes kampány.

KONTRA

Minden más csak átlagos, egy akciójátékban pedig a harcrendszer is meglehetősen fontos összetevő.

65%

Fegyvereinket tuningolhatjuk, egyre jobb kombókat nyithatunk meg, így azért a közel hat-nyolc órás végigjátszás utolsó negyedében már elég mutatós mozdulatok társaságában apríthatjuk a nagy számban, de nem éppen változatos formában érkező ellent, ami külsőnézetes akciójátéknál a minimum elvárások közé tartozik – pláne akkor, ha egy Marvel-feldolgozásról beszélünk. Más kérdés, hogy amíg a csihi-puhi hellyelközzel működik, addig a pályafelépítés, a helyszínek kialakítása olyan frusztrálóan száraz és primitív, aminek hatására nem egyszer elgondolkozunk a program bezárásán – még szerencse, hogy Deadpool mindig ad valami újabb okot a céltalannak tűnő gyepálásra.

DEADPOOL SMAAAASH!!!

Maga a karakter az, aki eladta a 2013-as játékot, ez pedig a PS4-es és Xbox One-os átirat esetében is teljességgel igaz – már csak azért is, mert a koncepció és a megvalósítás semmit sem változott, a tartalom a régi. Letudjuk a szükséges köröket, végignyargalunk a pályákon, közben pedig élvezzük az agyatlan jelenteket és hősünk beszólásait.

Ha pedig mindezzel végeztünk, lehetőségünk van arra is, hogy különböző kihívásokat teljesítsünk a több körön át nagy

számban támadó ellenfelekkel szemben. Ennyi, nem több. A grafika minimálisan szebb a korábbi változatokhoz (főleg az X360-as és PS3-as verziókhoz) képest, a képfrissítés nagyjából állandó, azonban a tizenötezer forint körüli összegért ez kicsit kevésnek mondható, pláne akkor, ha már birtokoljuk a két és fél esztendős kiadások valamelyikét.

Persze egy újszülöttnek minden egyes vicc új, azokból pedig bőven van a Deadpoolban. Ha éppen elfogy a büdzsé, retróba csap a játékmenet, folyamatosan verbális állatságok és képi gegek mosolyogtatnak meg minket. Éppen ezek miatt lehet ajánlani a játékot, elvégre a látvány a mai elvárásokhoz képest nem valami nagy szám. Sőt ahogyan már jeleztem, a harcrendszer sem teszi kötelezővé a beszerzést, miközben a csőpályák is álmosítóak.

Hulk stílusában felkiáltva Deadpool is képes keményen odacsapni ellenfeleinek, ami azt eredményezi, hogy húscafatok repkednek mindenfelé.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

[IRTA MCMACKO]

„Ha Zelda, akkor csúcs játékélmény!" – akár reklámszlogenje is lehetne a szériának az előbbi állítás, mivel a Nintendo minden résszel maximális minőséget szolgáltat. A legújabb epizód a Four Swords nyomdokain a többjátékos módra helyezi a hangsúlyt.

Minden Zelda-játék megjelenése örömünnep a Nintendo-fanatikusok számára, hiszen szinte nincs is még egy olyan sorozat a videojátékok egyetemes kódexében, amely ennyire figyelmesen szolgálná ki a rajongók igényeit. A korábbi epizódok a mindenkori toplisták előkelő szereplői, a kézi konzolos változatok pedig mindig ügyesen keverték a hordozhatóságot az epikus méretű kalandok ígéretével.

Nem a sorozat legjobb darabja, de ha valaki jópofa többjátékos élményre vágyik ebben az univerzumban, az bátran tegyen egy próbát.

HÁRMAN PÁRBAN

A Triforce Heroes annyiban tér el a korábbi játékoktól, hogy nem egy lineáris szálon, nem egy sokszínű tündérmese fejezetein kalauzolja végig az embert, hanem egyfajta keveréke a direkt kézi konzolra készült Zelda címeknek (pl. Link Between Worlds) és a multifókuszú Four Swordsnak. Ami változik az utóbbi címhez képest, hogy ezúttal nem négy, hanem három jómadárral túrhatjuk a labirintusokat, a sztori pedig könnyedebb, mint valaha. Nem akarunk nagy poénokat előre ellőni, de gondolhatjátok, mennyire lehet komoly az a Zelda-epizód, ahol egy divatmajom királyság uralkodói körének ruházkodási problémáit kell megoldanunk. Persze az egész mit sem érne, ha nem boszorkányság állna a kalamajka hátterében, de még ezzel együtt is a habkönnyű hangulat lesz az, ami garantáltan megmarad a játékból.

Na meg a három főre építő, egymást segítő játékmenet. Megmondom őszintén, mikor az egyszemélyes móddal kezdtem a játékkal való ismerkedést, nagyon nem jött be a program lendületlensége. A sztoriban apró pályasorokon kell magunkat végigküzdeni Lost Vikings-jelleggel, ami azt jelenti, hogy mindig egy karaktert irányítunk, a többiek fabábuként várják a sorukat, hogy rájuk váltsunk az irányítással. A fő mechanikai elem a totemezés, amikor a három hős egymás nyakába ugorva oldja meg a különböző feladványokat. De a pályasorok eleve mindig valamilyen trükkre vannak felfűzve. Valamely klasszikus Zelda tárgy alkalmazásával vagy dungeonveszéllyel szembenézve kell megoldanunk a kihívásokat, a párképernyős pályácskák után pedig főnökharcban kell helytállnunk. A buli végén jutalom üti a markunkat, amelyet mindenféle bónuszokkal kecsegtető kosztümökre verhetünk el. Az igazi buli mégis az, amikor többedmagunkkal esünk neki a pályáknak. Az egyjátékos mód csacskaságai (belassult játékmenet, érintőképernyős karakterváltás stb.) eltűnnek, a játék pedig kivirul. Egyszer te bénázol, máskor a világ átellenes pontjáról pötyögő játékos, így a röhögés garantált. Ráadásképp minden megoldott feladvány, leküzdött térkép után sikerélmény és emotikonokkal kísért örömünnep lesz a jussunk. Innentől kezdve pedig az új Zelda már el is érte a célját: remek játékélményekkel gazdagodik mindenki, aki a gyorsan tanulható, koncentrált élményekre fókuszáló multiba belevág.

A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

Sajnos a program ennek ellenére sem tartozik a legjobb Zelda címek közé. A korábbi epizódokból kiművelt játékos óhatatlanul is érez némi újrahasznosítást a Triforce Heroes koncepciója mögött. A grafika bájos és sokkal ütősebb mozgásban, mint képeken, de érződik, hogy leginkább a Link Between Worlds eszközkészleteiből építkezik. A felújított Ocarina és Majora után pedig különösen furcsa visszatérni az izometrikus nézethez. Nos, annyi baj legyen – a Triforce Heroes így is decens élményekkel kecsegtet, feltéve, ha nem rettenünk meg a 3DS-en történő multizástól.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Multi fókuszú Zelda-játék, amely korrekt élményeket tartogat, de a korábbi epizódokhoz képest nem durran túlságosan nagyot.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Ötletes Zelda-epizód, amely a multiplayer mód segítségével gyermeki örömet szabadít fel kicsikből-nagyokból.

KONTRA

Kissé töltelék-íze van, újrahasznosított designelemekkel operál, és egyjátékos módban közel sem olyan izgalmas, mint két játékostárssal.

70%

THE PEANUTS MOVIE SNOOPY'S GRAND ADVENTURE

[ÍRTA CHOCHO] **Ha gyerekeknek szóló játékot keresünk, elég elsattyogni a közeli szoftverboltig és azt mondani, hogy a kölyöknek kell valami karácsonyra, de nem a GTA V, mert azt a névnapjára már megkapta. Ajvé, lehetséges, hogy pokolian rossz szülő leszek...**

De tegyük fel, hogy nem mindenki olyan felelőtlen, mint én, és azért akadnak gondoskodó anyukák és apukák, akiknek szívügye a kis Kittike és Döncike szabadidős tevékenysége. Mert egyszerű megvenni a gyereknek, amiért éppen üvölt, csak aztán jön a csodálkozás a szülőin, amikor Anikó néni megmutatja a lurkó múlt heti rajzát, rajta leszakadt végtagok közt agonizáló szerencsétlenekkel, és egy szép piros autóban feszítő, napszemcsis szociopatával.

Szóval van az úgy, hogy tényleg valami gyerekeknek valót keresünk, ebben a kategóriában azonban nincs olyan sok minőségi program, hisz a legtöbb játékot felnőtteknek, vagy legalábbis kamaszoknak adják el. Amit meg nem, ahhoz kilóra kell venni a különféle figurákat és kiegészítőket, köh-köh, Skylanders, köh. Ezért is remek apropó az aggódó szülőknek egy animációs film premierje, mert a legnagyobb zsírosbödönnek számító reklámtermékek eladásából a szoftvercégek sem akarnak kimaradni. Így esett, hogy az Activision szépen lecsapott a karácsonyi időszakra időzített Snoopy és Charlie Brown – A Peanuts film című alkotásra, hogy egy abszolút gyermekbarát játékot készítsen belőle. Hogy a Peanuts-képregények eredetileg pont nem a kicsiknek, hanem a megfáradt, cinikus felnőtteknek szóltak, manapság már senkit sem érdekel, elvégre Snoopy akkor is ennivalóan cuki, ha a klasszikus képsorokat szerző Charles M. Schulz forog a sírjában.

Kicsiknek ideális szórakozás, mert nincs benne semmi felnőtteknek szóló elem. Viszont drága, nagyon is...

CUKORKÁT A CUKORKÁKNAK

A fárasztóan hosszú című The Peanuts Movie: Snoopy's Grand Adventure (továbbiakban Grand Adventure) tehát a kicsiket célozza, közülük is azokat, akik még csak ismerkednek a videojátékok világával. A kedves, ártalmatlan platformjátékban Snoopyval kell megkeresnünk a bújócskázó Charlie Brownt és barátait, akik bárhol is rejtőztek el, nyomok gyanánt egy rakás cukorkát hagytak maguk után. Snoopy persze ezt sem sima kerti szórakozásnak éli meg. Élénk fantáziájának hála elképzeli, hogy szeretett gazdája és cimborái mindenféle veszedelmes helyeken raboskodnak, és csak ő, a hős kutya húzhatja ki a gyerekeket a csávából. A pályák ezeket az ábrándokat öntik játszható formába, méghozzá kellő változatossággal. Van itt dzsungel, indián romtemplom, csatorna és konyha is – igaz, ezek csupán külalakban térnek el egymástól, funkcióikat tekintve teljesen egyformán működnek.

Mivel a Grand Adventure egy nagyonnagyon gyermekbarát program, a fejlesztők szeme előtt az egyszerűség és a könnyen tanulható játékmenet lebegett, mint elérendő cél. Ezt megvalósították, a játékba fél perc alatt bárki belejön, a feladat pedig mindig ugyanaz marad: megkeresni egy búvóhelyet Charlie-ék kertjében, ott teljesíteni az egymás után megnyíló pályákat, legyőzni egy gaz főellenfelet, majd kiszabadítani az egyik játszópajtást, aztán kezdődik minden elölről.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Behaviour Interactive

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
helyi co-op

STÍLUSMINTA

New Super Mario Bros.
2006 (NINTENDO)

Frozen: Olaf's Quest
2013 (GAMEMILL)

Snoopy mindenféle helyszínt bejár, hogy megtalálja a környékbeli gyereke-ket. A pályák azonban csak külalakban térnek el, működésben már nem.

SNOOPY EZER ARCA

A játék kétdimenziós, oldalra gördülő szisztémát követ, eltévedni benne pedig gyakorlatilag képtelenség, ugyanis a feladat a cukorkák opcionális gyűjtögetésén túl kimerül a pályák túlvégén található ajtó felfedezésében. A gyerkőcöt így csakis sikerélmény éri, mert akárhány színes zselét szed össze, a történet biztosan folytatódik, kizárólag a maximalistáknak jut némi kihívás. Ellenfelek akadnak ugyan, Mario óta pedig jól tudja minden kicsi és nagy, hogy a Charlie által csak „különös teremtményekként" aposztrofált rosszaságokra (jórészt állatokra vagy megelevenedett tárgyakra) rá kell

ugrani, ha el akarják intézni őket. Mivel azonban a fejlesztő Behaviour a teljes erőszakmentességre törekedett, ezért itt nem meghalnak, hanem elalszanak a lények, még apró Z-betűk is repkednek a fejük felett. Később felébrednek, ártani tehát nem lehet nekik, sőt a fejükre sem muszáj ráugrani, elég kikerülni őket. Egyedül a már említett főellenfelek esetében vagyunk kénytelenek valóban támadni, néha menekülni, esetleg lőni (igen, ilyen is lesz, de pszt, meglepetés), ám ezek a pillanatok sem pörgetik fel az egyszeri játékos szívét. És ez pont jó így: a célcsoport a kicsi gyerekeké, nekik több nem is kell.

Na, jó, az nem árt, ha a program egy kis gondolkodásra is készteti a gyerkőcöt, a Grand Adventure pedig ezen a téren is teljesen rendben van. A pályákon különféle kosztümöket találunk, ezeket felöltve más-más képességekre teszt szert a kutyus. A cserkészkalappal falra mászhat, a szkafanderrel nagyot ugorhat, a Sherlock-szerű sapkával pedig olyan helyeket is lát, amiket szabad szemmel nem lehet észrevenni. A jelmezek ráadásul az újrajátszhatósági értéket is növelik: a pályák tele vannak olyan szakaszokkal, amik csak egy adott ruci megszerzése után érhetők el, a kimaxolásukhoz tehát újra meg kell látogatni őket.

SNOOPY MÁR A MOZIKBAN!

A Snoopy és Charlie Brown – A Peanuts filmet december 3-án mutatták be Magyarországon. A komputergrafikával készült animációs film 2006 óta várta, hogy végre mozikba kerüljön: a képregényt alkotó Charles M. Schulz 2000-ben meghalt, fia és unokája pedig hat évvel a tragikus esemény után állt elő egy kezdetleges forgatókönyvvel. A szkript hat további évig formálódott, végül 2012-ben jelentette be a 20th Century Fox, hogy támogatja a projektet. A sokesztendős munka meghozta gyümölcsét, a film már most sikeres, és nem csak a kasszáknál, hanem a kritikusoknál is jól szerepel. Persze az eredeti, 1950-től 2000-ig futó képregény maró cinizmusa távol áll tőle, helyette családi mozi lett, amin az egész família jól szórakozhat. Hogy ez a forrás ismeretében baj vagy sem, mindenki maga döntse el.

ÉRTÉKELÉS

Adott egy gyerekbarát játék, ami nem is akar többnek látszani. Erőszak nincs benne, a humor is vizuális, hogy értsék a kicsik, a látvány színes, a hangulat aranyos. Egy PC-s kiadást viszont megnéznénk, mint ahogy egy kevésbé vastag árat is, mert ez így kicsit nevetséges...

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Barátságos, erőszakmentes szórakozás, ami remekül hozza az alapjául szolgáló mozifilm hangulatát. Kiváló karácsonyi ajándék a pinduroknak.

KONTRA

Sajnos azonban csak nekik, és csak akkor, ha hajlandók vagyunk egy teljes árú programnyi pénzt fizetni érte. Az Activision nagyon túlárazta a Grand Adventure-t, ami ennek ellenére még technikailag sem lett tökéletes.

70%

DRÁGA BÚJÓCSKA

Adott tehát egy szinte teljesen baráti, mindenféle komoly hibát nélkülöző játék, amiért szívesen fizetnénk, mondjuk 4-5 ezer forintot. Sajnos azonban az Activision nem a baráti árazásról híres: a program hivatalosan 13 990 forintba kerül, néhány helyen 1-2 ezressel olcsóbb, de még így is röhejesen drága. Ráadásul csak konzolokra jött ki, PC-s változat nincs, pedig biztos, hogy Steamen szakított volna a cég, főleg mert a fejlesztéskor multiplatform technológia mellett voksolt a stúdió.

Jómagam a PS4-es kiadással játszottam, az viszont nem lett tökéletes. A kiforrott Unity motor ellenére hajlamos be-beszaggatni, ráadásul szegény Snoopy is bebugol itt-ott, nem egyszer szorultam be vele két platform közé, hogy csak egy újraindítással orvosolhassam a hibát. És bár a játék általában szép, lévén a grafika remekül illeszkedik a film látványvilágához, azért mégis csak egy 2D-s program, ami ráadásul 5-6 óra alatt befejezhető (maximalisták ennek a háromszorosával számoljanak). Ráadásul brutálisan túlárazták, ennyiért stabil technikai hátteret várna az ember. Ja, igen, és változatos zenét ne várjunk: sajnos az összes pálya alatt ugyanazok a szólamok hallhatók. Ejnye.

KUTYASIMOGATÁS

Szó mi szó, a Grand Adventure nem lett tökéletes program. Ennek ellenére mégsem merem azt mondani, hogy kerüljétek el, főleg nem akkor, ha kisgyermek is van a környezetben. Mire ezt olvassátok, nyakunkon a karácsony, kellenek az ajándékok, kicsiknek pedig ez a szoftver a hibáival együtt is ajánlott. Süt róla, hogy a Behaviour hosszú ideje készít gyermekprogramokat, ez a szakértelem pedig akkor is elismerést érdemel, ha sokan csak a GTA-kért és Call of Dutykért hajlandóak lelkesedni.

Xenoblade Chronicles X

[ÍRTA MCMACKO] **Szinte senki sem számított rá, hogy a Nintendo jobb sorsra érdemes Wii U masinájára érkezzen az év egyik meglepetése. A Xenoblade Chronicles X-től minőségi szórakoztatást vártunk, de nem gondoltuk, hogy ilyen szuper lesz a végeredmény!**

A mikor 2013-ban az X bemutatóját megláttam, sűrű pislogások közepette ocsúdtam fel, hiszen a trailer már akkor hihetetlen ígéreteket tartogatott. Aztán ahogy telt az idő, kiderült, hogy az addig ténylegesen egy nagy piros X betűvel titulált, nyitott világú szerepjáték a Xenoblade-sorozat folytatása lesz. A Nintendo-rajongók felfokozott vágyai ekkorra már az egekben szárnyaltak, az egyre csak érkező mozgóképes bemutatók pedig fokozták a fokozhatatlant. A Wii U képességeihez mérten szinte pimaszul ütős látványvilág, a robotos-felfedezős akció és a hamisítatlan japán hangulat mind-mind hozzájárultak ahhoz, hogy a gép egyik legpatinásabb exkluzívját várja mindenki a Monolith Soft fejlesztőitől. A várakozásnak most vége, hiszen a játék a karácsonyi szezon előtt problémák nélkül landolt a boltok polcain, mi pedig ennek örömére belevetettük magunkat Mira varázslatos világába.

AZ UNIVERZUM TÚLÉLŐI

Valamikor a közeljövőben az emberiség két, egymással szemben álló idegen faj lővonalában találja magát. A gigászi méreteket öltő csatában Földünk elesik, az elpusztított planétáról azonban még épp időben evakuál néhány, Noé bárkájához hasonlító, masszív menekítő hajó. A legtöbb jármű azonban az idegenek csatájának martalékává válik, csak néhány szerencsés jut tovább a borzalmas űrcsata pokoli tűzijátékán.

A White Whale bárkának azonban később sem lesz nyugta, hiszen az üldöző idegenek megtámadják, és le is szedik az emberek ezreit szállító vasóriást. A hajó központi lakónegyede a Mira bolygón folytat kényszerleszállást, a túlélők pedig egy friss kezdet reményében az újjáépítés célját tűzik ki maguk elé. A játékos New Los Angeles földet érése után két hónappal kapcsolódik be az események forgatagába, amikor is sztázis-fülkénkre rátalál az emberi túlélők katonai osztagának egyik oszlopos tagja. Néma hősünknek – jó japán szerepjátékos szokásokhoz hűen – az amnéziával megküzdve kell beilleszkednie az emberi társadalom maradékába, miközben a bolygó viszontagságai, az idegen fenyegetés, és a belső viszályok is sokszor ellene fordulnak. Egyszerű menet lesz, nem?

NEHÉZ NAPOK EGY MIRA NEVŰ BOLYGÓN

Hát nem, ez a menet nem lesz sétagalopp. A bolygó paradicsomi szépsége ellenére sem egy trópusi üdülőhely nyugalmával várja az alkalom szülte telepeseket. Mira felderítése már a történetbe kapcsolódásunk előtt megkezdődött, a java viszont még hátravan.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo
FEJLESZTŐ
Monolith
MŰFAJ
akció-RPG
MULTI
van

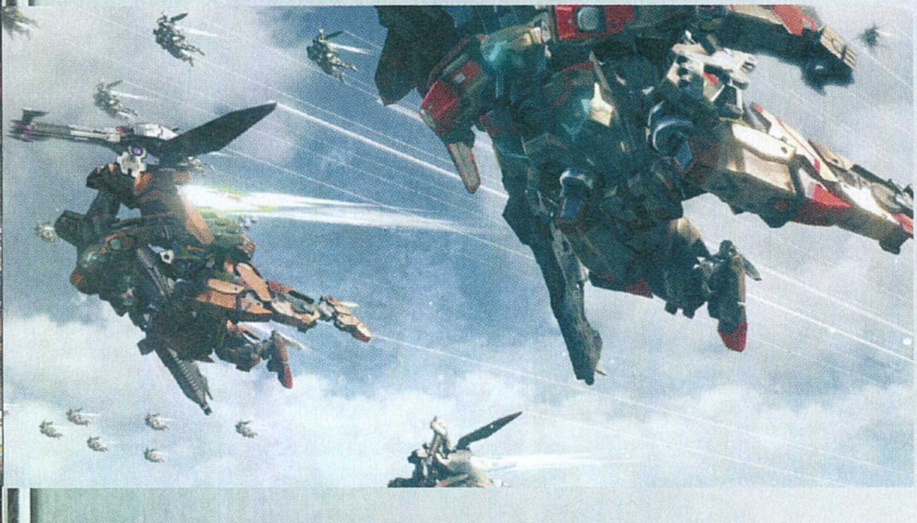
STÍLUSMINTA

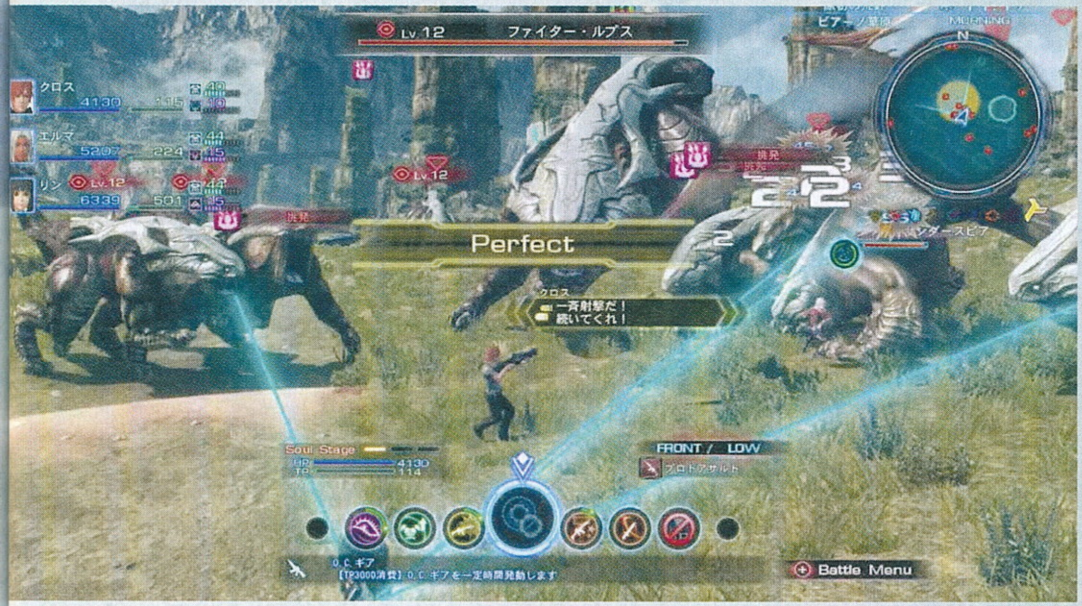
Xenoblade Chronicles
2010 (NINTENDO)

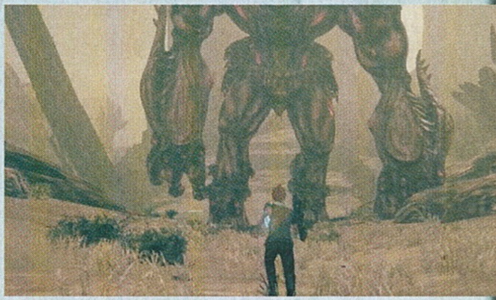
Monster Hunter 4
2013 (CAPCOM)

A méretes állatokkal benépesített mezőket, egekig nyúló ormokat és hegységeket mind-mind meg kell hódítanunk, hogy a történet kerekét előremozdítsuk. Az emberiség folyamatosan keresi a túlélőket (főleg a menekülés közben elpottyantott központi Lifehold hibernáló egységet, amelyben ezrek várják, hogy álmukból felébresszék őket), de a cellákra osztott zónákon magunk is elhelyezhetünk további felderítő szondákat. Vagy éppen vadászhatunk mindenféle egzotikus állatra. Vagy hajtóvadászatot indíthatunk a fenyegető szörnyetegek ellen. Vagy nyersanyagot gyűjthetünk a legkülönbözőbb fűből, fából, roncsból és romokból. És így tovább...

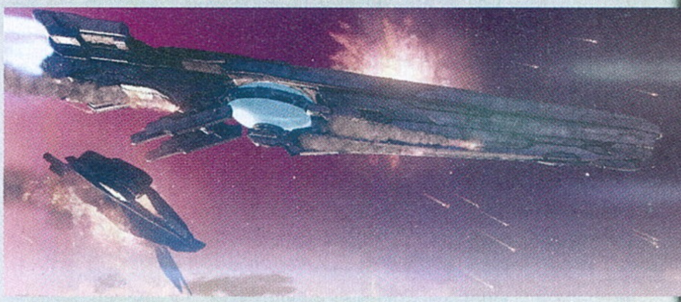
Ha az ellenfelek feje fölött tanyázó, szintet jelző számoktól nem rezelünk be, és végül össze is akasztjuk a bajszunkat az adott monsztával, már kezdődhet is a cséphadarás. A Xenoblade Chronicles







X, a japán szerepjátékok és MMO-k harcrendszeréből kiindulva, egyfajta sajátos szabálykeveréket használ. A támadások automatikusan zajlanak, de a közelharci-távolsági lehetőségeket, a különböző helyzeti pozíciókat, vetődéseket és cooldown-rendszerben működő spéci Arts képességeinket magunk irányítjuk. A QTE-szerű Soul Voice rendszer még ennek a szisztémának a közepébe ékelődik, segítségével pedig gyógyíthatunk, vagy az adott csapattagok felhívásaira érkező reakciónkkal tovább növelhetjük harci hatékonyságunkat, valamint a csapattagok közötti affinitást. A harcrendszer amúgy bődületesen mély mechanikai struktúrával rendelkezik; ember legyen a talpán, aki az első pár óra alatt el tud majd igazodni a harci opciók tárházában. Ugyanakkor ez a rétegeltség garantáltan hosszú távra képes lekötni azt, aki felveszi a kesztyűt, és átrágja magát a részleteken. A sztori misszióit mindenféle gyűjtögetős, vagy oldalágon bedobott küldetésfelkérésekkel halogathatjuk későbbre – a lényeg, hogy egy percig sem fogunk unatkozni. Percből pedig akad bőven, hiszen a játék a klasszikus 50-60 órás végigjátszáson túl még legalább ennyi játékórát ad nekünk az öt kontinens és a metropolisz teljes felfedezésére. De ha ez sem lenne elég, elmerülhetünk New Los Angeles mindennapjaiban is, ahol még mediátori-konfliktuskezelői (!) munkakörhöz is csatlakozhatunk, hogy az ott lakók életén segítsünk. Vannak aztán többedmagunkkal (online) elvégezhető, sokfős Squad küldetések is. A hab pedig nyilvánvalóan az lesz a tortán, amikor a kezdetektől fogva orrunk előtt lebegtetett mechákba is beülünk (kb. bő 25 óra játék után), aminek köszönhetően Mira helyszíneire garantáltan más szemmel nézünk majd...



Érezni az új idők szelét, de a Monolith fejlesztői olyan JRPG-t készítettek, amire méltán büszkék lehetnek.

SZEMED KIESIK

Megdöbbentő, hogy Monolithék mily' mesteri szinten nyúltak a Wii U meglehetősen gyengécske hardveréhez. Az X olyan brutális, gargantuális méretű terepekkel dolgozik, és olyan ízlésesen ötvözi a művészeti stílust a technológiai okosságokkal, hogy a játék külleme szinte az újgenerációs stílustársait is lepipálja. Nem túlzás azt állítani, hogy a japán fejlesztők ésszerű korlátok alkalmazásával majdnem nextgen szintet passzíroztak ki a pici Nintendo masinából – a játék maga pedig gond nélkül megállná a helyét akár PS4-en vagy PC-n is, ha egy-két nyilvánvalóan szerényebb szintre belőtt opciót (pl. felbontás, tereptárgy felbukkanásának távolsága) feljebb lehetne piszkálni. Az egész játékélményt meghatározza a Xenoblade léptékrendszere, hiszen a mechanikai mélységektől a vidékek kidolgozásáig minden masszív nagyságrendű számokkal írható le. Már önmagában is csodaszámba megy, hogy mindezt a sok jót egy apró Wii U préseli ki magából. Le a kalappal a tech-csapat előtt, de ugyanígy pacsi jár a művészeti osztagnak is. A zenék is gyönyörűen szólnak, ahol kell, ott nagyzenekar húzza, amikor döngetni kell, ott szól a dob, a gitár és a szinti, máskor pedig jazz-lounge jellegű tételek nyugtatják a harcban megfáradt felfedezőket.

Bár a játék nem tökéletes, hibái eltörpülnek erényei mellett. Kell némi idő, míg az ember belerázódik a dolgok menetébe, sőt az X szokatlanul sok erőfeszítést igényel a betanulási időszakában. Ott vannak a tipikus japán sablonkarakterek (ezen a ponton igazat is adunk a fórumokat lázban tartó bikinis tinilányka cenzorainak), nem hiányoznak a rétestészta módjára elnyújtott átvezetők, és a tempó sem mondható egyenletesnek, pláne a sztori teljes egészét tekintve. Mégis, magára vessen mindenki, aki a műfaj rajongójának mondja magát, és ebből a buliból kimarad. Az X egy jobb sorsra érdemes konzol csodagyereke. Előremutató példa mind a fejlesztők, mind pedig a műfaj toporgásába belenyugodott JRPG-rajongók számára.

A Wii U nem éppen a mai technológia csúcsa, ám a Xenoblade Chronicles X szinte mindent kisajtol a gépből, amit csak lehetséges.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Újgenerációs minőségű JRPG, egy közel sem kurrens generációs képességekkel rendelkező konzolon. A műfaj rajongóinak kötelező, még ha Wii U-t is kell miatta vásárolni!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

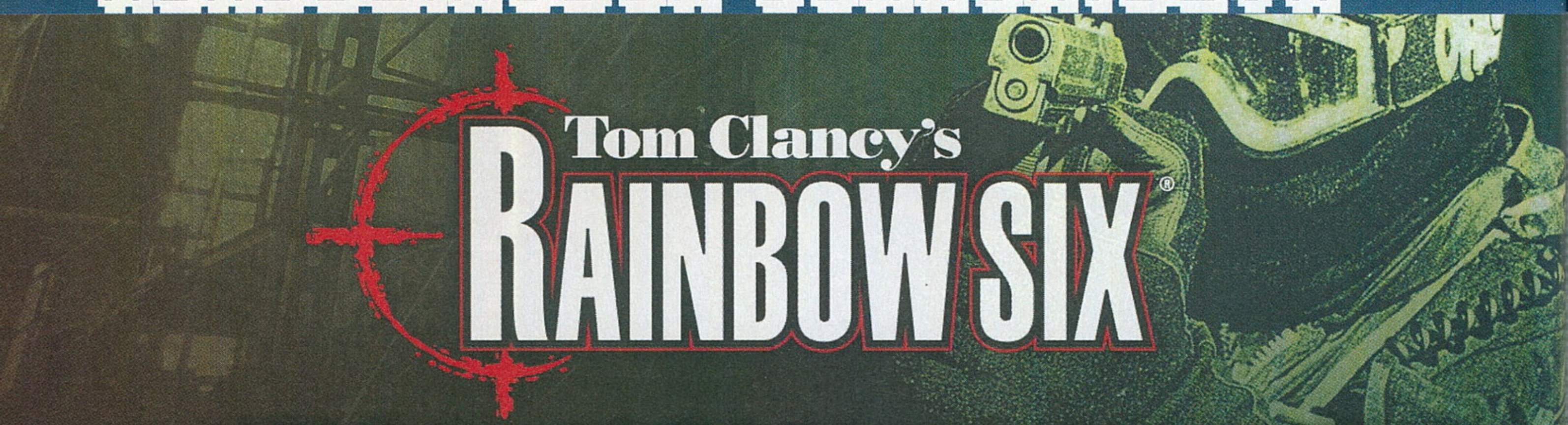
PRO

Brutális tartalom, fergeteges prezentáció. A játék nextgen gépeken is megállná a helyét. Ja, igen – örülnénk, ha az egyetemes JRPG műfaj ilyen minőségi irányba haladna.

KONTRA

Néhol lassú a tempó, itt-ott túl sok információt zúdít az ember nyakába, máshol pedig nekünk kell utánajárni a dolgok mikéntjének.

90%

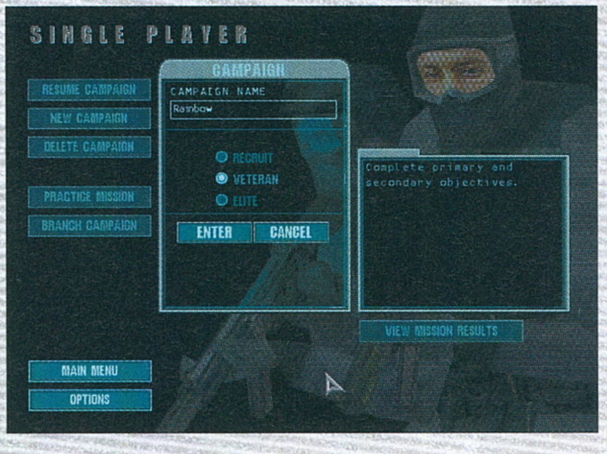


[ÍRTA BULLSEYE] **A játékvilág tele van régóta létező, sokrészes sorozatokkal, de kevés volt képes arra a bravúrra, hogy többször is megújuljon, miközben hű marad az alap műfajához. A Szivárványkommandó azonban pont ezt tette, nevéhez méltó színpaletta felvonultatásával.**

A Star Trek-sorozatokon jól lehetett látni, hogyan változnak az idők. Nem csak a különleges effektek szintjében, hanem az alaptörténetekben, a főbb témákban és a legénységek összetételében, ahol mindig hangsúlyosan jelentek meg az éppen aktuális politikai és társadalmi kérdések, valamint a nézői szokások és elvárások. Ez a Rainbow Six-sorozatra is jellemző valamennyire. A névadó Tom Clancy, mint a kém- és katonai regények nagyágyúja, értelemszerűen az éppen zajló eseményeket gondolta tovább legtöbb könyvében. Bár csak az első játék köthető komolyabban Clancyhez, a készítők a továbbiakban is igyekeztek megfelelő témákat, kríziseket és ellenségeket választani. Ahogy a játékmechanikával is próbáltak mindig az adott időszak játékosainak kedvében járni, de megtartva a taktikai-FPS alapokat.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az eredeti játék jelenleg csak a GOG.com-on keresztül szerezhető be, 10 dolláros (2800 forint) áron. A Uplay változata jelenleg nem kapható, de már szerepelt a Humble Bundle kínálatában, így visszatérhet (bár a Win10 gondok miatt ez kétséges).



AZ ELŐZŐ ÉVEZRED TARTALMÁBÓL

Az 1998-ban megjelent első játékban – és az alapjául szolgáló könyvben – megismerhetjük a NATO szupertitkos alakulatát, amely a tagországok legjobb fegyvereseiből állt össze (a szivárványt is az egyes államok színkódja adja), hogy felvegye a harcot az új ellenségekkel. A nemzetek közötti háborúskodás ugyanis nagyrészt a múlté, immár a változatos elvek mentén szerveződő terrorista csoportok és kábítószerbárók, valamint egyéb nagyüzemi bűnözők jelentik a fenyegetést a szabad világra. Clancy történetében akadnak ír szeparatisták, ökoterroristák, szélsőbalos brigád, ex-KGB-s rosszfiú, biológiai fegyver, minden, ami egy jó politikai/katonai regényhez csak szükséges. A játékban pedig a történet kapcsán kialakult válságok megoldása lesz a feladatunk: gyorsan, hatékonyan és főleg titokban. Utóbbi nem lopakodást jelent, hanem a narratíva egyik legjobb elemét. A küldetések előtti eligazításon elolvashatjuk, feletteseink milyen fedőtörténettel etették meg a médiát – és rajtuk keresztül a világot – az előző bevetésünk után, hogy egységünk létére vagy éppen a fenyegetés nagyságára ne derüljön fény. A játék ebben is némileg megelőzte a korát.

VARIÁCIÓK TAKTIKAI LÖVÖLDÉRE

A legújabb Rainbow Six, a Siege igazi modern, csapatalapú FPS, taktikai elemekkel, a többjátékos módra kiélezve (lásd tesztünket az 56. oldalon). A 2006-ban megjelent Vegas könnyedebb, fedezékalapú FPS volt, laza taktikai elemekkel, egy és többjátékos móddal. Az ezredforduló után a sorozat kereste a hangját, próbálkozott a hangsúlyosabb többjátékos móddal, szinteket lépő netes karakterrel, még a taktikai elemet is sutba dobta egyszer – ami nagy hiba volt, és majdnem a sorozat vesztét okozta. Az eredeti RS6 ugyanis, bár a maga korában látványos FPS is volt, sokkal inkább épített a taktikára. Annyira, hogy a bevetések többségét 3-4 perc alatt le lehet zavarni, de az előkészületekkel, és a „gyakorlással" órákat is eltölthetünk, ugyanis embereink mozgását a teljes bevetésre előre meg kell tervezni, az indulási ponttól a kivonási zónáig. Annak idején ez izgalmas,

WINDOWS 10 KOMMANDÓ

A GOG ugyan éppen arról híres, hogy a régi játékokat is könnyen futtatható formába hozza, azonban a Windows 10 némileg keresztülhúzta a számításukat. Ha a legújabb operációs rendszer alatt próbálnánk ki a játékot, ahhoz a következő műveletsort kell végrehajtani. A program könyvtárából töröljük a winmm.dll fájlt (vagy legalábbis nevezzük át), és másoljuk be a helyére a C:\Windows\System32 könyvtárban található verziót. Aztán kattintsunk az asztali ikonra, vagy a telepítési könyvtárban a RainbowSix.exe-re jobb egérgombbal, majd a tulajdonságok menü Kompatibilitás fülében állítsuk be Kompatibilitási üzemmódban a Windows XP-t (SP3), a Csökkentett színmódot 16 bittel, és a rendszergazdaként futtatást. A Beállításszerkesztőben (Regedit.exe) keressük meg a játék könyvtárát, ami általában a Számítógép\HKEY _ LOCAL _ MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\Red Storm Entertainment\Tom Clancy's Rainbow Six, majd a FullScreen azonosító értékét változtassuk meg FALSE-ra. Jó játékot!

NEM MIND KLASSZIKUS

Ha van olyan része a sorozatnak, ami abszolút szembe ment az első epizód alapvetésével, akkor az a Vegas, illetve a folytatás Vegas 2, bár gyakorlatilag egyforma, fedezékrendszeres lövöldékről van szó, amiket kifejezetten a konzolos játékosok igényeihez igazítottak. Örülünk, amiért a Ubisoft nem erőltette ezt az irányt, a Siege közelebb áll a klasszikus epizódokhoz.

újszerű ötlet volt, amire örömmel vetették rá magukat a játékosok, manapság viszont már nem biztos, hogy hasonlóan sikeres lenne az elgondolás, hogy 20-25 lépésben tervezünk meg egy rajtaütést. Nem véletlen, hogy a rokontémájú Door Kickers és a Breach & Clear is rövidebb körökre bontja a folyamatot. Másrészről viszont ott a Kerbal Space program és a Besiege amely bár egészen eltérő alapokra épül, de a fő élvezetet ott is a tervezés és szárnypróbálgatás jelenti.

Az első Rainbow Sixhez Tom Clancy még joggal adta nevét, a többi rész készítésébe azonban már nem folyt bele az író.

KOMMANDÓS KOREOGRÁFIA

A RS6 taktikai része a modern játékokban is megszokott feladatokkal indul. Kiválasztjuk a bevetésre indulókat és a felszerelésüket. Majd megjelenik a célobjektum tervrajza, és kezdődhet az útvonaltervezés. Többemeletes, összetett épületeket fogunk megrohamozni, a rosszfiúk helyét pedig bár jelzi a térkép, de azt soha nem vehetjük biztosra, ezért több csapattal, több bejáraton át kell támadnunk, minden szobát sorra véve, összehangoltan, időnként egymást fedezve. Ehhez a több tucat útponthoz rendelhetünk alapszintű parancsokat, és az összehangolt támadáshoz szükséges indítókódokat.

Ha ez kicsit elbátortalanítana egyeseket, igazuk van. Elsőre szinte lehetetlen sikeres tervet készíteni, és még a kezelőfelület sem segít sokat. Igaz, hogy a tervezőmodulok nem fejlődtek túl sokat az elmúlt években, de az például kifejezetten fájó, hogy a már lerakott pontokat nem húzhatjuk arrébb, legfeljebb törölhetjük. Szerencsére a küldetésekhez választhatunk előre elkészített terveket, így egy kis időt adhatunk magunknak, hogy kitanuljuk a rajtaütés-szerkesztőt, és belekóstolhatunk az akcióba.

Az FPS játékrészben a feladatunk csupán annyi, hogy az egyik csapat élén végigszaladjunk a bevetési terven, a megfelelő pontokon az indítókódokat használva összehangolt csapatmunkával kiiktatva a rosszfiúkat, így teljesítve a feladatokat. Majd ráébredjünk arra, hogy egy terv sem tökéletes, ezért visszatérünk a rajzasztalhoz, és megfelelően finomítjuk, vagy inkább bonyolítjuk azt. Egy idő után pedig feladjuk, hogy megpróbáljuk jobb helyzetbe hozni a messze nem tökéletes baráti AI-t, és inkább azt kezdjük el figyelni, melyik ponton (leginkább lépcsőknél) érdemes átvennünk egy adott csapat vezetését, hogy elkerüljük a veszteségeket. Így a küldetés végére szinte már valódi kommandósnak érezhetjük magunkat, aki gondosan eltervezi, majd óramű pontossággal hajtja végre a bonyolult, veszélyes feladatot, az amúgy nagyon mostoha körülmények között.

AZ IDŐ VASFOGA

Egy 1998-ban kiadott 3D-s játéktól nincs értelme mai szemmel is szép grafikát várni, de a viszonylag alacsony felbontás és a jókora pixelek kombinációja elég zavaró lehet, és a reflexeinkre is kihathat. Szerencsére a játék a stratégák kedvéért beépített aimbottal (célzásrasegítés) is rendelkezik, így ezen nem múlhat a sikerünk.

Mármint ha egyáltalán eljutunk egy küldetésig, mert már az sem magától értetődő. A GOG-tól megszokhattuk, hogy a játékaik jól működnek a modern rendszereken is, de a Rainbow Six nem olyan régi, hogy előre konfigurált DOSboxot igényeljen. A Windows környezet viszont – ha szeretnénk is azt hinni – nem teljesen múlt-kompatibilis. A program nem szereti a modernebb AMD kártyákat, a 64 bites rendszereket, és különösen a Windows 10-et – jó eséllyel az ár-apály változásra is allergiás lehet. Windows 7 alatt azért még nem feltétlenül futunk bele hibákba, ha pedig mégis megtörténik a baj, a GOG fórumain találunk szakértő tippeket azok egyszerűbb kijavítására. Windows 10 alatt azonban már ahhoz is komoly bűvészmutatványokra lesz szükségünk, hogy egyáltalán elinduljon a játék (lásd a keretes részben). A siker pedig minimum keserédes, mivel ablakban kell futtatnunk a programot, ami a 640x480 pixeles alap felbontásban nagyon megnehezíti a tervező használatát, ráadásul időről időre elég sok furcsa grafikai probléma is jelentkezhet. Tulajdonképpen egyszerűbb egy virtuális környezetben, Windows XP alatt futtatni a játékot, vagy még inkább egy régi gépen.

CSAK FANATIKUSOKNAK

Éppen ezért, akinek nincs leküzdhetetlen nosztalgiája gyerekkora egy nagyszerű programja iránt, és a gépe sem közvetlen az ezredforduló után volt legutóbb fejlesztve, annak nem érdemes az első résszel próbálkoznia. Sokkal jobban jár, ha inkább a Rainbow Six 3-t szerzi be, amit a rajongók többsége a sorozat csúcsának tart. Játékmenetében hű folytatása az eredetinek, ám jobban viseli a modern rendszereket (azért Windows 10 alatt itt is akadnak problémák), lényegesen szebb, és sokkal jobb a kezelőfelülete.

65%

ADATOK

KIADÓ
Red Storm Entertainment

FEJLESZTŐ
Red Storm Entertainment

MEGJELENÉS ÉVE
1998

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

THE WITCHER

➲ Szia, Tika!
Nemrég kaptam kézhez a tőletek nyert (levrov) játék Enhanced Editionjét. Feltelepítettem a játékot, és amikor regisztrálni akartam (azért mentem ide, mert azt írta a játék indítása gombra kattintva: Helyezd be a The Witcher eredeti lemezét) jelszó, email, azonosító beírva, rányomok az új fiók létrehozására, és kidob egy ablakot: „Kapcsolati hiba. Ellenőrizd a hálózati kapcsolatot.". A net rendben van, nem tudom, mi lehet a gond. Kérlek, segíts!
Üdv: ➲ PÉTER

Egy ideje már megszűnt ez a regisztrációs lehetőség, tehát egyáltalán nem kell regisztrálni, hanem az 1.4 és 1.5 frissítéseket felszórni (azt hiszem EE esetében csak az 1.5 kell, plusz a nyelvi csomag), aztán már megy magától...
A szükséges hozzávalók a http://thewitcher.com/witcher1/ oldalon az Updates fül alatt lesznek.

ASSASSIN'S CREED: UNITY

➲ Szia!
A fent említett játék telepítésével kapcsolatosan lenne egy kérdésem. Miután feltelepítettem a játékot CD-ről, és megpróbáltam elindítani, a Uplay nem indítja el, csak nekiáll letölteni. Mit tudok ezzel csinálni?
Válaszod előre is köszönöm, ➲ BENI

Biztos, hogy nem csak a frissítéseket akarja letölteni? Ha az ACU-nál először a Játék gomb jelent meg, akkor csak frissítéseket tölt, ha a Letöltés, akkor viszont tényleg nem érzékeli a telepítést. Utóbbi esetben fontos, hogy a klienshez tartozó lemezes játékokat mindig oda telepítsük, ahol a Uplay alapértelmezett játékmappája van - ez a C:/Program Files (x86)/Ubisoft/Ubisoft Game Launcher/games könyvtár, VAGY amit mi magunk beállítottunk a Uplay kliens – Beállítások – Letöltés menüpont alatt!

SW THE OLD REPUBLIC

➲ Tisztelt PC Guru!
Pár apró dologban szeretném a segítségeteket kérni. Az első kérdésem, hogy a Star Wars: The Old Republic játéknál miként lehet feloldani a Togrutákat? Szeretem ezt a fajt, és velük szeretnék elkezdeni. A második kérdésem szintén ehhez a címhez tartozik. Ha minden kiegészítőt be szeretnék szerezni, akkor mindenféleképpen előfizetőnek kell lenni? A harmadik kérdésem pedig az, hogyha egy játékot rossz Uplay fiókba aktiválok, át tudom rakni egy másik fiókba? Kettő Uplay-fiókom van, és nem figyelve az Assassins Creed 3-at rossz fiókba aktiváltam.
A válaszotokat előre is köszönöm!
Üdv: ➲ TAMÁS

Ami a Togruta fajt illeti, azt a Cartel Marketben lehet megvenni 600 coinért. Egyébként azt hiszem, új karakterként is el lehet indítani, de a már meglévő karid is átkonvertálható a tokennel, amit a vásárláskor kapsz. Kiegészítő témában pedig okt. 27-e óta, a Knights of the Fallen Empire megjelenése után, minden előfizető az összes addig megjelent, illetve az imént említett tartalmat is ingyen megkapja, szóval igen...
A Uplay fiókok összevonására, vagy a közöttük lévő játékcserére nincs lehetőség - ezzel most már együtt kell élned.

FAR CRY 3

➲ Szia, Tika!
Megvettem a Far Cry 3 Deluxe Bundle DLC-t. Telepítettem a játékot, és egy korábbi mentésemet folytattam, viszont a küldetést és a többi dolgot, ami járt a DLC-hez nem találom. Mit tehetnék annak érdekében, hogy ez megoldódjon? Előre is köszi.

A játék menüjében az Options – Exclusive content lehetőség alatt vitted be a kódot? A Monkey Business extra küldetéspakk amúgy itt indítható: http://tinyurl.com/oy9xv6z (a térképen a narancssárga ikont nézd).
Egyébként ezeket a tartalmakat kell látnod, ha sikerül aktiválni a DLC-t:

- **Egyjátékos küldetések a The Lost Expeditions és a The Monkey Business Pack csomagokból.**
- **Négy új levadászható állat: puma, erszényes farkas, fehér tigris és piros fejű keselyű.**
- **Két új egyjátékos fegyver: törzsi kés és M700 Predator Rifle.**
- **Két új többjátékos fegyver: Type-10 shotgun és Predator íj.**
- **Egy új karakter: Hurk és a majmai.**
- **Két új többjátékos meccsvégi anim Hurkkal és a majmaival.**

FORD RACING 2

➲ Kedves Tika!
Egy kis segítségkéréssel fordulnék hozzád a Ford Racing 2 kapcsán. Elővettem sok idő után, hogy játsszak, de sajnos a profil kiválasztása után összeomlik a játék. A hibaüzenetről csatoltam képet is, valami olyasmit ír, hogy failed to create wma source filter. Kicsit átolvastam a readme-t, és a troubleshooting részben olyat ír, hogy ha a játék lefagy a profil betöltése után, akkor bizonyosodjunk meg róla, hogy Windows Media Player telepítve van a gépen. Nos, hát eltelt némi idő, mióta megjelent a játék, és nekem jelenleg 1.2-es verzióm van. Tudsz valami megoldást rá, lehet segíteni a játékon, hogy fusson? Bármiféle információt örömmel fogadnék, segítséged előre is köszönöm. Üdv régi olvasótok ➲ CSABI

Létezik egy fix, amivel már az újabb operációs rendszereken is fut rendesen a FR2. A http://tinyurl.com/pkgaf78 oldalról letölthető pakkból a kívánt képaránynak megfelelő exe fájlt kell a játék könyvtárába bemásolni. Amúgy az a helyzet, hogy a különböző verziók (angol-germán-orosz) eltérő hangfájlokat tartalmaznak, és a fix, amit linkeltem, elvileg az angolhoz készült. Amennyiben nem passzol a tiédhez, akkor egy hexaeditorban 3 értéket át kell írni. A fix mókolásához szükséges útmutatót itt találod: http://tinyurl.com/nchf9k5.

GTA

➲ Szia, Tika!
Először a GTA IV-ről lenne szó, frissítettem a gépet Win10-re, és ahogy Steamen elindítom

a játékot, kiadja a Social Clubos bejelentkező ablakot, rányomok a Playre, eltűnik az ablak, és semmi nem történik.
Mi lehet a hiba?
A GTA V-tel pedig az alábbi a problémám:
A játékban autót szeretnék cserélni, letöltöm az autót, megvan az OpenIV, bemegyek a mappába, átrakom az OpenIV-t Editor Mode-ba, áthelyezem a fájlokat, és ekkor 2 variáció lép fel:
a, Elindul a játék, de elindít egy letöltést is, ami felülírja a felülírást.
b, Elindul a játék, nem indít letöltést, de az autó nem lett lecserélve..
Mit csinálok rosszul?
Válaszodat előre köszönöm. Üdv: ➲ BENEDEK

A GTA IV esetében a leggyakoribb probléma, hogy a Games for Windows Live-hoz tartozó kliens nincs felrakva. Innen pótolhatod: http://tinyurl.com/mfd2lwr.
A GTA V már nehezebb dió, mindenesetre a következő két videó végigveszi a lehetőségeket, ami a kérdéses mod telepítését és a használatát illeti, úgyhogy ezekkel kéne kezdeni:
http://tinyurl.com/odakbz5
http://tinyurl.com/p3ctow8
Amennyiben eredménytelenül zárulna a mozizás, akkor az indításkor képződik egy asi_loader.log és egy openiv.log fájl, abban a könyvtárban, ahol a gta5.exe található, és talán ezekből a log fájlokból kideríthető, hogy hol bicsaklik meg a történet.

PLANETSIDE 2

➲ Sziasztok!
Gondom lenne az említett játékkal. A játék betölt, még karaktert is tudok választani, de amikor csatlakozni akarok az egyik szerverhez, 99%-nál megáll és bezár a játék... A gépigénynek megfelel a gépem. Esetleg kell hozzá Steam? Én innen szereztem meg: https://www.planetside2.com.
Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ MARCI

Hát, nagy szívességet tennél magadnak, ha a Steamen keresztül töltenéd le, ott ugyanis a játékfájlok ellenőrizhetők, kvázi, ha valamelyik patch hiányzik, vagy sérült egy fájl, akkor nem az altestünk masszírozása és a fejvakarás az egyetlen lehetőség. A Steamen ugyanúgy ingyenes az alapjáték, csak ugye egy regisztrált account kell (kb. 2 perc). Amennyiben ott is előjönne hasonló tünet, akkor indítsd rendszergazdaként a Steamet, majd a Steam kliensben a Játékok között a Planetside 2-ön jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció.
Ja, és nem árt ellenőrizni, hogy az adott napon a szerverek valóban működnek is, mert bizony az is előfordult már, hogy leállás volt: http://tinyurl.com/cacy47l.

SKYRIM

➲ Szia, Tika!
A Skyrimmel lenne egy kis problémám. Amikor elindítom, bejön a Bethesda logó, majd a sárkány logó, és leáll a játék. Egy DLC-m van hozzá a Hearthfire, + kb. 24 mod. Már 1-szer újratelepítettem, és a fájlokat is ellenőriztem. Ezek alapján tudsz-e segíteni, mert már játszanék vele.
Előre is köszi a segítséget.
Üdv: ➲ ULTIMATE ϟ DARNEO

Feltéve, hogy a játékfájlok ellenőrzését tényleg végigzongoráztad, és a modok nélkül is próbálkoztál, nos, lehet, hogy a konfigurációs fájlban (Dokumentumok\My games\Skyrim\ mappában a SkyrimPrefs.ini fájlról van szó) mászott el valamelyik beállítás, egyébként leggyakrabban a képernyőfelbontás szokott - tessék ellenőrizni. Ha nem az volt a hunyó, akkor irány a Vezérlőpult –> Hardver és Hang –> Hang, itt a Hangszórókat keresd meg a listában, és nyomj rajta jobb egérgombot, Tulajdonságok, Speciális fül, és az Alapértelmezett formátumot állítsd 24bit, 44100Hz-re...

RACE 07

➲ Sziasztok!
Lenne egy (jó pár) problémám a témában.
A Race 07-hez szeretnék modellt készíteni, és az alábbi módon csinálom: a Team/XY/kocsiból kiveszek egy .gmt fájlt. Ezt kinyitom ZModelerbe, és elmentem mint .3ds, ezt megnyitom SketchUppal, megcsinálom, amit akarok, majd elmentem. Aztán zmodelerbe megnyit, és elmentem .gmt-be, csak az rFactrohoz tartozó .gmt lesz, mert ISI gMotzor-ként van beírva. Hogyan mentsem el, hogy jó legyen? A legjobbakat, ➲ KRISZ

Őszintén szólva lövésem sincs a témához. Némi kereséssel azt sikerült kitalálnom, hogy ha tényleg bonyolítani akarjuk, akkor a Race07 és az rFactor gmt-k között a 3DSimED tud konvertálni (http://tinyurl.com/nh7x2um). Ámbár inkább azt javaslom, hogy a http://tinyurl.com/owgoojq fórumban próbálj meg érdeklődni, ott mintha (nálam jobban) értenének hozzá...

BF 1942

➲ Kedves Tika!
Azzal a kérdéssel fordulnék hozzád, hogy a Battlefield 1942 origines változatában, hogy tudnék multizni akár haverokkal?
Válaszodat előre is köszi: ➲ DÁVID

A hivatalos szerverek már rég leálltak, de össze lehet drótozni a multit némi barkácsolással. A http://tinyurl.com/p7qkmje oldalon a 108550 számú hozzászólást nézd meg (linkek, szükséges tudnivalók)...

IL2: STURMOVIK

➲ Sziasztok!
Az alábbi játékkal lenne gondom - IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover. A Steamen vettem meg, bejön, hogy első indítás előkészítése, és kilép a játék.

Valószínű, hogy az összetevőket (vcredist, directx, stb.) nem tudja telepíteni, mert hiányzik a szükséges jogosultsági szint. Rendszergazdaként indítsd el a Steamet – jobb egérgomb az ikonján, aztán Futtatás rendszergazdaként, és mehet a játék.

FALLOUT: NEW VEGAS

➲ Sziasztok!
A Fallout New Vegas nevezetű játékkal lenne egy kis problémám. Állandóan kidob az asztalra. Régebben a Skyrim is ezt produkálta, de mióta a Steamről telepítem, és nem lemezről, semmi problémám vele. Esetleg ha van valami ötletetek, azt szívesen fogadom.

A múltkori számban a Fallout 3 kapcsán leírt metódus itt is alkalmazható, azaz a Felhasználóneved/Dokumentumok/My games/FalloutNV mappában keresd meg a Fallout.ini fájlt, és nyisd meg Jegyzettömbben. A bUseThreadedAI=0 sort írd át bUseThreadedAI=1 -re, aztán illeszd be alá az iNumHWThreads=2 sort. Amennyiben még mindig fagy, meg lehet próbálni az iNumHWThreads=1 -re javítani az utolsót. Aztán lehet próbálkozni XP SP3 kompatibilitással, a grafikai beállításoknál pedig a HDR és a Bloom kikapcsolásával.

THE WITCHER 3

➲ Szia, Tika!
Szerinted elfutna a fenti játék a gépemen?
Konfigom:
CPU: Intel Core i3-4160 3.60 Ghz
VGA: Gigabyte GTX750 2GB DDR5 PCI-E
Memória: Kingston Hyperx 8GB 1600 DDR3
Üdv: ➲ PÉTER

U.i.: Ha nem gond tudnál írni egy fps számot, amivel megy

Bőven jó vagy. A http://tinyurl.com/nw7f3uw videót nézd meg, szinte ugyanilyen konfigon futtatja a tag a Witcher 3-at, és ki van téve az fps számláló is, mondjuk, úgy 5-8 százalékot levonhatsz, mert a TI annyival erősebb a sima 750-nél!

MEGÉRKEZETT A HIÁNYPÓTLÓ R9 380X VIDEOKÁRTYA

GYÁRTÓ: AMD **TERMÉK:** R9 380X **MEGJELENÉS:** NEM ISMERT **ÁR:** NEM ISMERT

Már jó ideje probléma a grafikus kártya piacon, hogy a GTX 960-R9 380 duó után egy óriási szakadék tátong. Ha ezeknél erősebb vezérlőt szeretnénk, akkor 60 ezer forintról egyből 100-ra kell ugornunk, ezen az árszinten tanyázik a GTX 970 és az R9 390. Nos, ha sokáig is tartott, az AMD reagált a piaci helyzetre, és egy olyan kártyát rakott le az asztalra, amely már régóta érdekelt minket. Anno amikor még R9 285 néven bemutatták a Tonga GPU-t, kicsit csalódottak voltunk, mert nem minden részegység volt aktív benne, és hát szívesen megnéztük volna, mire képes a teljes csomag. A 380X tulajdonképpen ezt hozza el nekünk, és ha végigfutunk a specifikációján, akkor azt láthatjuk, hogy csak a shaderek/textúrázok számában tér el a kis testvérétől. Most megkapjuk mind a 2048 feldolgozót, de ezenkívül minden maradt, még az órajelek is, így matematikailag nézve játéktól függően 0-15 százalék sebességnövekedésre számíthatunk. Sajnos az első tesztek szerint átlagosan tényleg csak 5-6 százalékkal gyorsabb a 380X a 380-nál, úgyhogy lehet nem véletlen, hogy eddig nem erőltette a bemutatását az AMD. Megvenni mindenesetre így csak akkor érdemes, ha épp nincs nagy felára a 4 GB-os 380-asokhoz képest.

128 GIBABÁJTOS MEMÓRIAMODULT VILLANTOTT A SAMSUNG

GYÁRTÓ: SAMSUNG **TERMÉK:** 128 GB DDR4 RAM **MEGJELENÉS:** 2016 Q1 **ÁR:** NEM ISMERT

Nem, nem írtuk el a számot, és a brutális méretű DDR4-es LRDIMM modulok nem csak papíron léteznek, mert a Samsung már be is indította a tömeggyártásukat, ezzel besöpörve a méretbeli világelsőséget. Ráadásul ezzel már zsinórban a második rekordot húzza be a koreai cég, ugyanis tavaly ők készítettek először 64 GB-os modulokat a szerverpiac számára. A mostani újdonságokon 32 darab 4 gigabájtos lapka található. Ezek a lapkák 20 nanométeres csíkszélességgel készülő, 8 gigabites chipekből állnak, amiket egymásra pakoltak, és vertikális kapcsolatot létesítettek közöttük, hasonlóan a 3D V-NAND SSD-knél látottakhoz. A végeredmény a mérethez képest alacsony fogyasztás és jó sebesség, bár egyelőre „csak" 2400 MHz-en ketyegnek az új modulok. Jövőre azonban a Samsung tervei szerint érkezhetnek a 2667 és 3200 MHz-es példányok is. Gondoljunk bele: egy négycsatornás memóriavezérlővel rendelkező Intel processzor képes akár nyolc RAM-modult is kezelni! Ha ilyenekkel pakoljuk tele az alaplapot, akkor az kereken egy terabájtnyi memóriát jelent. Az pedig még SSD-ből is sok, nemhogy RAM-ból, de persze a szerverpiacon sosincs olyan, hogy elég memória.

ÉRKEZIK AZ EGYIK LEGJOBB GAMER MONITOR FREESYNCES VÁLTOZATA

GYÁRTÓ: ACER **TERMÉK:** XF270HU **MEGJELENÉS:** 2016 Q1 **ÁR:** KB. 170 EZER FORINT

Az Acer XB270HU kétségkívül az egyik legjobb játékosoknak szánt monitor a mostani kínálatban, ami elsőként kínált a piacon villámgyors IPS panelt a gamereknek, G-Sync támogatással. Egészen addig megszokott kompromisszum volt, hogy ha fontos a sebesség, akkor maradni kell a TN paneleknél. Viszont mi van azokkal, akik nem Nvidia kártyákat használnak? Nos, most rájuk is gondolt az Acer, és elkészítette a monitor új variánsát, az XF270HU-t, ami G-Sync helyett FreeSync támogatást kapott, ám ezt leszámítva ugyanazt nyújtja, mint testvére. Csak címszavakban: 27 col, 2560x1440 pixeles felbontás, 4 ezredmásodperces válaszidő, és 144 Hz-es képfrissítési ráta. Ezzel azért már versenyre is lehet menni, és a mellettünk álló sem fog elcsúszott színeket látni. Az új monitor ráadásul 110 dollárral olcsóbb, mint G-Synces társa, 600 dollár (170 ezer forint) körül lesz a kezdőára.

ITT A 2500 FORINTOS SZÁMÍTÓGÉP

GYÁRTÓ: RASPBERRY PI FOUNDATION **TERMÉK:** RASPBERRY PI ZERO
MEGJELENÉS: MEGJELENT **ÁR:** 5 DOLLÁR (KB. 2500 FORINT)

Az olcsó Málna PC-k eddig is nagy népszerűségnek örvendtek a piacon, sokan foglalkoznak velük otthon hobbiból, és oktatásra sem utolsók. A tenyérnyi PC-k persze nem az erejükről híresek, a Crysis 3-at még viccből sem emlegetjük mellettük, de médialejátszásra, töltögetni, vagy éppen TS-szervernek elsőrangúak, miközben nem kérik el értük a gatyánkat sem. A legújabb modell, a Pi Zero mindössze 65x30x5 milliméteres, a fedélzetén pedig a már megszokott BCM2835-ös SoC dolgozik, ezúttal 1 GHz-es órajelen. 512 MB memória került mellé, a szoftvereket pedig egy microSD-kártyára pakolhatjuk, ehhez olvasó is van az eszközön. Ezenkívül viszont tényleg csak a minimumra szorítkozik a Pi Zero: van rajta egy mini-HDMI kimenet, hogy valamire kijelzőt is köthessünk, és két USB-port. Egy adatforgalom bonyolítására, egy pedig a tápellátás miatt. A 40 tűs GPIO-csatlakozó helye azért megvan, de a tüskesort külön kell megvenni és forrasztani, ha szükségünk van rá.

EGY HÁZ, KÉT KONFIGURÁCIÓ

GYÁRTÓ: PHANTEKS **TERMÉK:** ENTHOO MINI XL DS
MEGJELENÉS: 2015 DECEMBER **ÁR:** 65 EZER FORINT

A Phanteks legújabb gépháza, az Enthoo Mini XL DS egy igazi különlegesség lett, ami egyszerre két gépnek is képes otthont adni, ráadásul úgy, hogy azok beérik egyetlen tápegységgel is, ha az megfelelően erős. A házban egy Mini-ITX és MicroATX formátumú alaplap szállásolható el egyszerre, és az sem gond, ha mind a kettőre több háttértárat is kötnénk, mert akár 6 darab 3,5 colos merevlemez is elfér a kivehető keretekben. Mivel két gépnél már elég sok madzaggal kell számolni, ezért fejlett kábelmendzsmentet kapott a kasztni, ebben a hűtést sem aprózták el. Már gyárilag is két 140 milliméteres ventilátor van elől, és egy darab hátul. A két rendszerhez természetesen külön előlapi kivezetések vannak. A manapság szokásos két USB 3.0, mikrofon bemenet, fejhallgató kimenet mellett a ki-bekapcsoló gomb és a reset található. Ebből a szettből egy van a ház elején és egy a tetején, hogy külön tudjuk vezérelni gépeinket. A különlegességnek azonban megkérik majd az árát, 210 euróért kerül majd a boltok polcaira, még ebben a hónapban.

A MARATHON M5 CSAK MEGMOSOLYOGJA EGY ÁTLAG OKOSTELEFON ÜZEMIDEJÉT

GYÁRTÓ: GIONEE **TERMÉK:** MARATHON M5 **MEGJELENÉS:** 2015 VÉGE **ÁR:** KB. 100 EZER FORINT

Az okostelefonok manapság egyre gyorsabbak, csak az akkumulátoraik nem képesek tartani a lépést a fejlődéssel, üzemidőben ritkán látni érdemi előrelépést. Pedig igazából lenne mit pakolni a burkolat alá, ahogy azt a Marathon M5 is mutatja. Ez a telefon két telepet is kapott, amiknek darabja annyi energiát képes tárolni, mint egy hasonlóan 5,5 colos LG G4 akkumulátora. A végeredmény 6020 mAh, amit akár arra is használhatunk, hogy más telefonokat töltsünk vele. A nagy telefonok között talán az iPhone 6s-nek van a legkisebb akkumulátora, azokból kettőt-hármat is képes lenne feltölteni az M5, és utána még kibírná estig. A hosszú üzemidőről egyébként az energiatakarékos hardver is

gondoskodik. A kijelző Super AMOLED technológiás, a központi chip pedig egy MediaTek MT6735-ös, amiben négy Cortex-A53-as processzormag dolgozik 1,5 GHz-en, egy Mali-T720 MP2 mellett. Utóbbi nem egy erőmű, szóval komolyabb játékok futtatására biztos nem alkalmas a Gionee újdonsága, de minden másra kellemes társ lehet. Memóriából 2 GB-ot pakoltak belé, a háttértára pedig alapból 16 GB-os, de természetesen memóriakártyával bővíthető. A méretén egyébként nem feltétlenül látszik majd, hogy milyen óriási tartalékokkal rendelkezik a telefon, mert csak 152x76x8,55 milliméteres, de a súlya azért tekintélyt parancsoló: 214 grammig csúszik alatta a mérleg nyelve.

BRUTÁLISAN GYORS PENDRIVE-OK A HYPERX-TŐL

GYÁRTÓ: HYPERX **TERMÉK:** SAVAGE FLASH DRIVE **MEGJELENÉS:** 2016 Q1 **ÁR:** NEM ISMERT

Ha a pendrive-okra gondolunk, akkor valószínűleg nem a sebesség lesz az első dolog, ami eszünkbe jut. Ettől függetlenül, amikor megjelentek az első USB 3.0-s példányok, az maga volt a megváltás, nem tartott már fél napig, míg megtöltöttük őket, de azért látszott, hogy bőven lenne még hová fejlődni. Nos, a HyperX most megmutatta, hogy lehet villámgyors eszközöket készíteni, csak akarni kell. A Savage Flash Drive család tagjaiból még a legkisebb, 64 GB-os példány is képes 180 MB/s-mal írni és 350-nel olvasni, míg a nagyobbakra akár 250 megával is másolhatunk. Ezt egy átlag merevlemez már nem is képes kiszolgálni, így az a vicces helyzet állhat elő, hogy még a pendrive várakozik a gépünkre, majd két ásítás között rögzíti az épp kapott adatmennyiséget. Az új család tagjai öt év garanciával érkeznek majd, de azt egyelőre nem tudjuk, hogy milyen áron, így csak annyiban lehetünk biztosak, hogy nem lesznek olcsóak.

ELPUSZTÍTHATATLAN HIBRIDET KÉSZÍTETT A PANASONIC

GYÁRTÓ: PANASONIC **TERMÉK:** TOUGHBOOK 20 **MEGJELENÉS:** MEGJELENT **ÁR:** 890 EZER FORINT

Nem, ez nem a StarCraft II, „csak" egy notebook-tábla hibrid, ami még azt is kibírná, ha Hulk pasziánszozna rajta. A Toughbook 20-as magnézium ötvözetből készített házat kapott, rengeteg gumírozott bevonattal és fémlapos merevítéssel. Több katonai szabványnak is megfelel, bírja az ütéseket, a rázkódást, a porral sincs gondja, és a vízben is csak lubickol, de ha mindez nem lenne elég, még elektromágneses védelme is van. A kijelző brutális fényerővel rendelkezik, hogy még verőfényes napsütésben is lássuk a tartalmát, és ha éppenséggel a Himalája tetején lennénk, hát az sem lenne gond, mert az SSD modul még külön fűtőtestet is kapott, hogy bírja a hideget. Mivel ez a gép terepre termett, ezért opcionálisan mobilnet, GPS és NFC is kerülhet bele, hogy tényleg bárhol használhassuk (bár a már emlegetett Himalája tetején a 4G modemünkkel valószínűleg nem sokra megyünk). Ha fontos a folyamatos működés, akkor hídakkumulátorral is kérhetjük a Toughbookot, amivel van egy percünk a telepcserére, a pótakkut pedig egy pillanat alatt a helyére lehet pattintani. A gép lelke egy Core m5-ös SoC, ami 1,1 GHz-es alap és 2,8 GHz-es boost órajelen ketyeg, azzal azért már el lehet lenni, akár HearthStone-ozhatunk is a sivatagban. Már ha van 3099 fölös dollárunk.

SZOFTVERESEN IS ERŐSÍT AZ AMD, ELRAJTOLT A RADEON SOFTWARE CRIMSON EDITION

GYÁRTÓ: AMD **TERMÉK:** RADEON SOFTWARE CRIMSON EDITION **MEGJELENÉS:** MEGJELENT **ÁR:** INGYENES

Tavaly ilyenkor mutatta be az AMD a régi, finomhangolt driverek utáni tiszteletből Omegának elnevezett driverét, ami rengeteg újítást hozott, WHQL minősítéssel is rendelkezett, és egyből az egyik legstabilabb szoftverének kiáltotta ki a cég. Akkor az az ígéretet kaptuk, hogy hébe-hóba jön majd egy ilyen Catalyst, és nem csak béták tengerét önti a nyakunkba. Nos, ebből végül nem lett semmi, de mint kiderült azért, mert az AMD szoftvermérnökei már egy ideje hegesztették a Catalyst utódját, ami Radeon Software: Crimson néven futott be végül. Többé nincs szükség .NET keretrendszerre ahhoz, hogy finomhangolhassuk a grafikus kártyánkat, márpedig akár olyan apróságokra is képes az újdonság, mint például minden egyes játékhoz különböző órajeleket beállítani. A letisztult szoftver óriási tűzijátékkal érkezett, és a tapasztalataink szerint a vezérlőközpontot nézve tényleg óriási előrelépés lett, de csúnya módon egy kellemetlen baki miatt pár nap kellett csak ahhoz, hogy befusson hozzá az első gyorsjavítás. Néhány kártyánál ugyanis megzakkant a szoftver, és leszabályozta a ventilátort, hadd főjön az a szegény VGA. Érdemes tehát mindenképpen felrakni a 15.11.1-es frissítést.

STEAM CONTROLLER

Amikor a Valve két éve kitalálta, hogy na, most akkor ők hardvert fognak készíteni, eléggé furcsán nézett rájuk a világ, hisz ez nagyon más terület, mint amiben a stúdió otthonosan mozog. A fizikai komponenseket terjeszteni, tesztelni, javítani kell, a logisztikán és a marketingen túl pedig nem árt, ha komoly, érett, megannyi tapasztalatot szerzett tervezők állnak egy-egy projekt élén. A Valve pedig ebben sajnos csak akkor király, ha játékokról, esetleg fejlesztői programokról van szó. Mind a Steam Machine-programot, mind pedig a Steam Controllert sikerült elbaltázni, ebből pedig utóbbi a nagyobb csalódás, hisz a barbone-PC-k már tíz éve is csak egy újszülöttnek okoztak csodálattal teli pillanatokat.

PÁRBAN SZÉP AZ ÉLET

Pedig mi mindent megtettünk. A Steam Controllert a legnagyobb tisztelettel a lelkünkben csomagoltuk ki, a napfénytől védett, száraz helyen tároltuk, és sokat játszottunk, hogy bebizonyíthassuk: minden idők egyik legnagyszerűbb játékcége nem tévedett! Pedig de. Sajnos minél többet foglalkoztunk az eszközzel, annál nyilvánvalóbbá vált, hogy a koncepció nagyszerűsége ellenére még van mit csiszolni a leginkább ügyes prototípusnak kinéző holmin.

Mert mi is a Steam Controller? Egy irányítóeszköz, amit kifejezetten PC-s játékosoknak készítettek. A szokásos D-padon, gombokon és analóg karon túl található rajta egy érintésérzékeny felület, ami az egérkurzor vezérléséért felelős. Azaz a jobb hüvelykujjunkal hajszálpontosan tologathatjuk a rágcsálót, akár Battlefrontot, akár Rome II-t játsszunk. A dolog működik, de a varázslat elmarad, és pár kör után újra az ismert és szeretett perifériáért nyúlunk.

MÉG VÁRNI KELL

Ezen az olcsó, bővli kínai piacos cuccokat idéző műanyag, valamint a macerás felszerelés sem segít. Utóbbi azt jelenti, hogy a csomagban található vezeték nélküli egységet először egy USB-s csatlakozóval kell összedugni, majd úgy belepasszírozni a gépbe, és ezt követően várni, hogy az egyébként két AA-s elemmel működő kontroller észrevegye magát.

Ha bekapcsoltuk és használjuk, a csillogó műanyag miatt idővel izzadni kezd a tenyerünk. A ravaszok kicsit mélyebben vannak a szokottnál (pl. Xbox 360), és ezért megeshet, hogy nem jókor húzzuk meg őket. Ez nyilván szokható tulajdonság, de miért szenvedne vele az ember, amikor a Steam Controllert egy vagyonért kell rendelni online, ezzel szemben pedig elég elvánszorogni egy közeli elektrotechnikai üzletig, és beszerezni valamilyen már ismert eszközt?

Ez a nagy kérdés, amire a Valve sem adott választ. De ki tudja, talán 5-6 év múlva...

Eszköz: **kontroller**
Info: **store.steampowered.com**
Ár: **kb. 17 000 Ft**

PRO	KONTRA
– egyedi külső – érdekes koncepció	– anyagminőség – szerelhetőség – magas ár

LB LINK 11AC ROUTER

Routert tesztelni nem a világ leghálásabb feladata, hiszen egy olyan eszközről van szó, ami teljes egészében a háttérbe szorul, miközben használjuk. És nem azért, mert rossz, épp ellenkezőleg: a jó hálózati elosztó csendben, mindenféle felhajtás nélkül teszi a dolgát, amely nem más, mint a tökéletes, akadásmentes internetkapcsolat fenntartása a rákötött készülékek között. Ezek lehetnek asztali számítógépek, notebookok, sőt tabletek vagy okostelefonok, nem beszélve megannyi egyéb kütyüről, mint az okosórák, okoszoknik, okoskarperecek, okosszemüvegek.

ÉS TUDJA ÉS TUDJA!

Pontosan ez az a terület, ahol a LB Link nevű gyártó a leginkább otthon van. A cég 750 Mbps-es (2,4 / 5 GHz dual-banddel, persze) wifis routere, a kicsit hosszú modellszámmal ellátott BL-WDR3750, remek példája annak, hogyan is kell szakszerűen üzemelnie egy ilyesfajta készüléknek.

Külsőre nincs rajta semmi újszerű vagy izgalmas. A csillogó műanyag felületről maximum az öt, ég felé meredő antenna tűnik ki, de ez is megszkokott a magasabb árkategóriájú routerek esetében. A megoldás lényege, hogy az adott antenna mindig a legoptimálisabb frekvenciát üti meg, így elméletben (és észrevehetően a gyakorlatban is) stabil vezetékmenetes hálózatot kapunk. Ez nagyon fontos tényező, főleg, hogy itt komoly adatmennyiség továbbításáról van szó, akár egy egész családi háznyi területen.

KÁBELBARÁT

Akik a vezetékes megoldásokra esküsznek, négy hátsó LAN- és egy WAN-csatlakozóval izzíthatják be a routert, mely ebben az esetben természetesen az adott internetkapcsolat legjavát osztja szét a kliensek között. A készülék bekalibrálása pofon egyszerű, a csomagban minden fontos elemet megtalálunk, legfeljebb az okozhat problémát, hogy hová tegyük, mert az antennák miatt kicsit körülményesebb eldugni. Na, nem mintha nem lenne szép, csak ugye ezek a készülékek nem arra születtek, hogy egész nap bámuljuk őket, ahogy villognak.

CSAK AZ ÁR

Egyedül az ár miatt fájhat kicsit a fejünk: ez a jó kis router ugyanis 16 ezer forint körül mozog, ami elég magas ár, még akkor is, ha a gyártó játékosoknak és multimédia-felhasználóknak egyaránt bátran ajánlja a terméket. Ennek ellenére ha valaki megbízhatóan működő, könnyen szerelhető és sokféle feladatra alkalmas routert keres, akkor az átlag (azaz a már megfontolásra érdemes) 10 ezres kategória felett keresve se talál jobbat.

Eszköz: **router**
Info: **www.lb-link.cn**
Ár: **kb. 16 000 Ft**

PRO	KONTRA
– teszi a dolgát – kellően erős – könnyen szerelhető	– nem olcsó

AnimeKarácsony
2015
>>>> December 13. / Hungexpo!
Rajzcsata!
STAR WARS!
Karácsonyi vásár!
Új animés programok!
Játékbemutatók, versenyek!
/MondoMagazin
/MondoCon
Infók, programok, jegyelővétel: mondocon.hu
MONDOCON.HU
MANGAFAN
GamerEvents
"We move the eSport"

Ünnepi hardvervásárlási tanácsadó

[ÍRTA MR. TORGUE] Hardvert választani nem egyszerű, könnyen el lehet veszni a termékek erdejében, és ezért mi idén is szeretnénk térképet adni a kezetekbe, amivel reményeink szerint már nem lesz probléma eldönteni, hogy mi kerüljön a fa alá. Ha minden témakört nem is tudunk lefedni (ahhoz egy egész PC Guru is kevés lenne), azért az összes populáris és fontos termékcsoporton átmegyünk a következő pár oldalon. A hardvermentőövet is beáldoztuk a szent célért, mert a levelek nagy része nem túl meglepő módon most úgyis arról szólt, hogy milyen videokártyát, processzort stb.-t vegyek? Hát most egyszerre válaszolunk mindenre, úgyhogy az ajánló végére már senkinek sem okozhat gondot összeállítani egy konfigurációt. A jövőre nézve pedig van egy jó hírünk: sokkal színesebb, változatosabb hardver tesztek várhatóak újra, érdemes lesz velünk tartani!

Videokártyák

Kezdjük is rögtön a legérdekesebb témával, a grafikus vezérlőkkel, mert az esetek nagy részében ezek jelentik a szűk keresztmetszetet. Haladjunk árkategóriák szerint fölfelé, hogy már most elmondhassuk a legrosszabb hírt: a belépőszint tulajdonképpen szép lassan eltűnt az évek alatt, vagy csak feljebb került, értelmezés kérdése. A lényeg, hogy véleményünk szerint gépfejlesztés vagy új gép vásárlása esetén nem érdemes GTX 750 vagy R7 260X alá adni, és ezzel máris 30 ezer forint felett nyitottunk. Nem azért, mert alatta nincs semmi, hanem mert szimplán nem érdemes megvenni. Elavult, vagy pocsék ár-érték arányú kártyák tanyáznak ott, ahol régen a belépőszint volt, ha nincs szükségünk komolyabb izomzatra, akkor érdemes az integrált grafikus vezérlők felé kacsingatnunk. Fontos, hogy ha belefér a keretbe, akkor kerüljük az 1 GB-os kártyákat. Ahogy a felsőkategóriában kezd kevés lenné a 2 GB, úgy az alsóbb régiókban az 1 GB nem elég lassan semmire, ha 1080p-ben játszunk (és jelenleg ez a legelterjedtebb felbontás asztali gépek esetében). Az R7 260X teljesítménye a GTX 750 Ti körül van, míg a GTX 750 kicsit lemaradva követi őket. Sajnos az AMD mostanra szinte eltüntette a 200-as szériát a piacról, így jó áron egyre nehezebb 260X-et kifogni, a helyére érkező 360-as pedig gyengébb valamivel, körülbelül a sima 750-es szintjén van. Viszont néhány 2 GB-os GTX 750 Ti újra benézett 40 ezer forint alá, így érdemes ezeket keresni, még mindig a legerősebb PCI-E tápcsatlakozó nélküli megoldások.

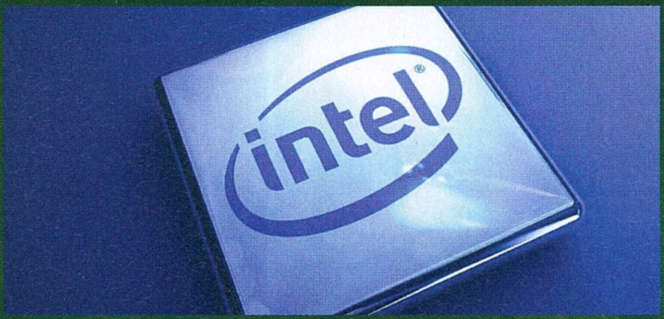
Az Nvidiánál itt ugrás következik, a GTX 950 ugyanis csak ritkán néz be 50 ezer forint alá, a GTX 660 pedig körülbelül eltűnt a piacról. Az AMD-nek ott van még az R7 370-ese és az R9 270X-e: utóbbi körülbelül a GTX 950 szintjét hozza, előbbi olcsóbb annál, de gyengébb is. Sajnos viszont mind a kettő az első generációs GCN architektúrára épít, így érdemes a jóval kevesebbet fogyasztó és friss architektúrára épülő GeForce-ot választani. Vagy ha a pénztárcánk engedi, egy leheletnyivel tovább nyújtózkodni, ugyanis 60 ezer forint alatt már kapni GTX 960-asokat és R9 380-asokat is. Referencia órajeleken egyértelműen az utóbbi az erősebb, úgy 10-15 százalékkal. A GTX 960-ak ezt általában gyári tuninggal kompenzálják, mert a chip bírja a kiképzést. Egyik kártya sem rossz választás, de itt már a Radeon felé húzunk egy kicsit. Érdemes lehet a támogatott technológiák alapján is választani: ha valaki például G-Sync-es vagy freeSynces monitort szeretne, akkor már meg is van, hogy GeForce vagy Radeon kerül a gépbe (tipp: ha épp jó áron van, akkor 4 GB-os kártyát vegyünk).

Most pedig egy óriási ugrással megérkeztünk a 100 ezer forintos állomáshoz. Az Nvidiánál nincs semmi a termékpalettán a GTX 960 és a GTX 970 között, az AMD-nél pedig bár ott a 380X, nem igazán érdemes megvenni az aktuális árán (majd 70 körül). 100 ezer forintért azonban már válogathatunk a különböző GTX 970-esek és R9 390-esek között. Ezek elég hasonló teljesítményű kártyák, a GeForce nagy előnye, hogy jól tuningolható és kevesebbet fogyaszt, míg a Radeonnál alapfelszereltség a 8 (igen, nyolc!) gigabájt memória, abból azért már nehéz kifogyni. Innentől kezdve pedig átmentünk a királykategóriába, az ár-érték mutató pocsék, de a maximális teljesítményt meg kell fizetni. 390X/GTX 980 > R9 Fury > R9 Fury X > GTX 980 Ti > TITAN X az erősorrend.

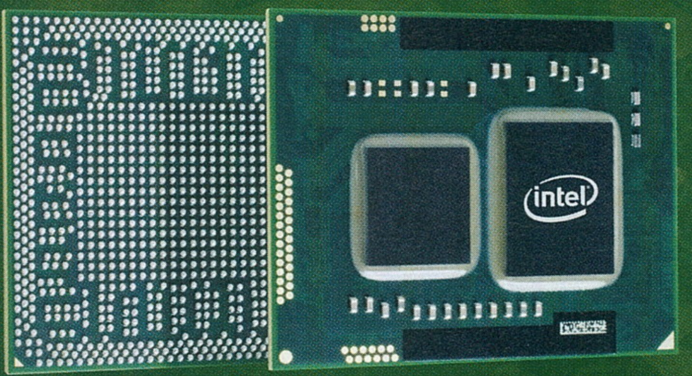
AJÁNLATUNK: Gigabyte GV-N960OC-4GD | ÁR: 64 000 Ft
ALTERNATÍVA: MSI R9 380 2GB Armor Edition | ÁR: 63 000 Ft

Processzor és alaplap

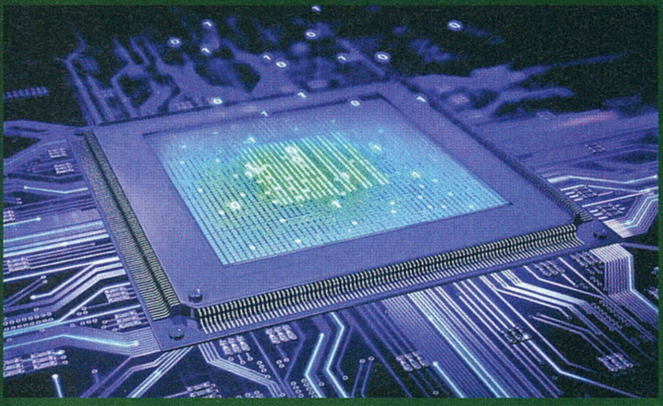
Processzorok és a hozzájuk való alaplapok frontján papíron nagyon sok minden megváltozott, de a valóság mégis az, hogy kis túlzással átmásolhatnánk ide a tavalyi ajánlónkat. Az AMD ugyanis az asztali gépek piacát tekintve csak egy helyben toporgott, az Intel pedig hiába mutatott be új architektúrákat, azok nem hoztak túl sok gyorsulást, csak az áruk nőtt. Chipsetek és foglalatok frontján azonban jó nagy lett a kuszaság, ezt most megpróbáljuk egy kicsit rendbe tenni. Először is, az LGA-1150-nél régebbi foglalatokat felejtsük el, csak háromra koncentráljunk: LGA-1150 (kiforrott, normális áron kapható technológia), LGA-1151 (az újdonság, ebbe jönnek a Skylake architektúrás processzorok) és LGA-2011 v. 3. Utóbbi az abszolút felsőkategóriát szolgálja ki.



A jó öreg LGA-1150 mellé most is attól függ, hogy mit érdemes választani, hogy milyen processzort pakolnánk a foglalatba, és milyen felszereltséget szeretnénk. A legolcsóbb alaplapok H81-es lapkakészletet kaptak, ami elég fapados, ezért manapság elterjedt a B85-ös is (ami eredetileg az üzleti felhasználókat célozta meg), még gamer alaplapokat is építenek köré. Talán a legfontosabb különbség a két chipset között, hogy a B85 kettő-kettő helyett négy-négy natív USB 3.0-s és SATA 6GBit/s-os porttal rendelkezik. A felsőkategóriát a H97 és a Z97 jelenti, ezek már PCI-E-s M.2-es foglalatú SSD-ket is támogatnak, a Z97-ben pedig tuningolhatóak is a „K" jelölésű Intel processzorok. Értelemszerűen, ha költséghatékony gépet szeretnénk, válasszunk egy H81/B85 deszkát, ha tuningolni, a Z97-est, egyébként megfelelő a H97 is.



Az új LGA-1151-es foglalathoz már 100-as sorozatú lapkakészletek dukálnak. A költséghatékonyságot itt a H110 jelenti, a H170 már kezeli a PCI-E felületű M.2 SSD-ket, a Z170 pedig a tuningot is engedélyezi. LGA-2011 frontján maradt az X99-es chipset. Alaplapot választani a chipset kiválasztása után a felszereltsége alapján érdemes. Ha nem áll szándékunkban hangkártyát venni (vagy olyan fülest, aminek van), akkor figyeljünk arra, hogy az alaplapi megoldás minőségi legyen. Rengeteg gamer-sorozatnál gondoskodnak róla, hogy a tápellátás leválasztott legyen, és valamennyire árnyékolják is őket, hogy ne szedjen össze annyi zajt az audiojel. Ha integrált grafikus vezérlőt használunk, fontos lehet, hogy milyen kimenetek vannak, és az alaplapon lévő csatlakozók sem mindegy, hol tanyáznak. Szerencsére egyre ritkábban, de azért előfordul, hogy teljesen lehetetlen helyre pakolják például az előlapi audiokivezetést. Az ilyesmit kerüljük!
Mik az ajánlott processzorok? A legolcsóbb Celeronok közül manapság a G1840-nel (11-12 ezer Ft) érdemes foglalkozni, de ennél az AMD-nek vannak jobb megoldásai. Pár ezer forinttal feljebb már a Pentiumok uralkodnak, azok helyett csak akkor érdemes AMD APU-t választani, ha az integrált video-vezérlőt kihasználnánk. Jelenleg a Pentium G3260 az egyik legjobb ár-érték arányú példány (17-18 ezer Ft), ha pedig nem félünk egy kis tuningtól, még kapni az ünnepi G3258-at is (21-22 ezer Ft). Viszont érdemes figyelni arra, hogy ehhez vagy Z-szériás alaplap kell, vagy olyan H81/B85-ös, aminél a gyártója trükközéssel megoldotta, hogy képes legyen tuningra (de semmi garancia nincs arra, hogy ez a későbbiekben is működni fog, az Intel már régebben is zárt be kiskapukat).



Szintet lépve jön egy nagy favorit, a Core i3-4170, ami kétségkívül az egyik legerősebb kétmagos processzor. Jelenleg 35 ezer forint környékén van, jobb időkben pár ezer forinttal olcsóbban is hazavihető. Ezen az árszinten van egyébként az első olyan Skylake, aminek értelme is van: a Core i3-6100. Igazából pár ezer forinttal drágább a Pentiumnál, miközben sebességre ugyanazt nyújtja, és az alaplap is többe kerül hozzá. Csak akkor érdemes ezt választani, ha a későbbiekben fejlesztenénk négymagos Skylake CPU-ra. Az pedig már a Core i5-ösök világa, ahol jelenleg nincs igazán jó Skylake-processzor, így még mindig a Haswellek uralkodnak. A Core i5-4460 57 ezer forintért egy elég jó négymagos, ami kihajt szinte bármit, amit manapság VGA-ban lehet kapni, a 4690(k) pedig már tényleg mindenre elég, de mostanában megkérik az árát. Az egyetlen Skylake, amit érdemes megemlíteni, a Core i5-6400: hasonló áron van, mint a 4460-as, de jóval alacsonyabb alap órajelet kapott annál.

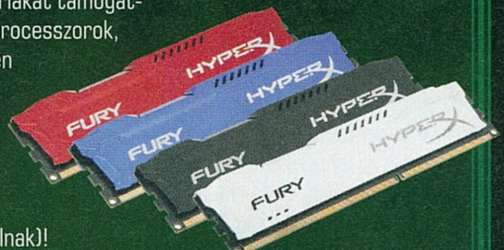
A csúcskategóriában maradt a Core i7-4790k, ami már 100 ezer forint felett van, és igazából a gyári órajeléről alig lehet túlhúzni, szóval ezekben a magasságokban már érdemes lehet a hatmagos Core i7-5820k felé húzni (LGA-2011 v3).

Az AMD sajnos röviden letudható: 30 ezer forint felett csak akkor tud labdába rúgni, ha valami nagyon sok szálon fut, egyébként maradnak az olcsóbb APU-i. 10 és 20 ezer forint között még mindig van pár nagyon jó FM2(+)-os foglalatba illeszkedő processzoruk, de az igazi megváltás valószínűleg csak jövőre jön majd el számukra. Addig vigyázzunk az elnevezésekkel, nem minden az, aminek látszik! Az A4-7300 (14 ezer Ft) például még a 2013-as Richland alapokra építkezik, nem a tavalyi Kaverire, pedig a neve azt sugallja. Ettől függetlenül ez az egyik ajánlott vételünk, alatta a régebbi 5400K tartja magát még erősen, felette pár ezer forinttal pedig a 6400/6420K. Sajnos ennyi, talán majd jövőre.

AJÁNLATUNK: Intel Core i3-4170 | ÁR: 35 000 Ft
ALTERNATÍVA: Intel Core i5-4460 | ÁR: 57 000 Ft

Memória

Egy ideje már a piacon vannak a DDR4-es modulok, de egyelőre nem mérik őket túl olcsón, így jól gondoljuk meg, hogy váltunk-e olyan rendszerre, ami ezekre épít. A tapasztalataink szerint az extra sávszélesség ráadásul nagyon ritkán jelent teljesítmény többletet a valós felhasználásban, így érdemes a jó öreg DDR3-nál maradni. Ha viszont Skylake-alapú (LGA-1151-es) rendszert építünk, akkor vegyük figyelembe, hogy csak DDR3L memóriákat támogatnak hivatalosan a processzorok, tehát mindenképpen ellenőrizzük le az alaplap gyártó honlapján a kompatibilitási listát (1,35 volton kell mennie a modulnak)!



DDR4-nél pedig azt érdemes tudni, hogy az ilyen 3000+ MHz-es órajelek tuningnak számítanak, így a gyártó hiába tesztelte be a memóriákat, semmi sem garantálja, hogy a mi processzorunkkal is menni fognak annyin, mint ami rájuk van írva (és ez sajnos nem garanciális hiba). Érdemes viszont kihasználni a processzorunk által maximálisan támogatott órajelet, főleg ha az integrált GPU-t is használjuk. Egy játékos gépbe minimum 4 GB-ot pakoljunk (2x2 GB-ot kétcsatornás memória vezérlőnél), de ha belefér a keretbe, akkor mehet a 8 is, nem lesz felesleges.

AJÁNLATUNK: HyperX Savage 8GB DDR3-1866MHz | **ÁR:** 35 000 Ft
ALTERNATÍVA: HyperX Fury 8GB DDR3-1866MHz | **ÁR:** 13 000 Ft

Pendrive-ok

A könnyen hordozható háttértárak piaca nagyobb, mint valaha. Annyiféle USB-kulcs kapható, hogy már az is komoly teljesítmény, ha bírjuk türelemmel egy online webshop kínálatának végiglapozását. Ha viszont van pár támpontunk, hogy mégis mire szeretnénk használni a pendrive-unkat, akkor máris tudunk szűkíteni a listán. USB 2.0-s változatokba már csak akkor érdemes fektetni, ha valami különleges indokunk van rá, mert a jóval gyorsabb 3.0-sok már szinte ugyanannyiba kerülnek, mint a régi vezérlővel ellátott társaik. Ha szeretnénk táblával, esetleg okostelefonnal is használni OTG-kábel nélkül a pendrive-ot, akkor nézelődjünk azok között, amik USB- és microUSB-csatlakozóval is rendelkeznek. Ezekre egyszerűen felmásolhatunk mindent a PC-nkről, majd csatlakoztathatjuk is a mobilunkhoz. Rengeteg különlegesség is található a kínálatban: strabapíró monstrum (pl. Corsair Survivor), karabineres pendrive (ADATA S805), vagy akár öntitkosítással rendelkező szériák (Kingstonnál több ilyen is van). Ezek az apróságok ráadásul az önkifejezés eszközei is lehetnek, rengeteg gyártó licencel magának különböző karaktereket, így ha Darth Vadert vagy Kitty White-ot szeretnénk az USB-csatlakozónkban látni, hát az sem probléma! Csak a gyártók honlapjait nézzük meg választáskor, mert sebességben néha elég nagy a szórás.

AJÁNLATUNK: Sandisk Ultra Dual 32GB | **ÁR:** 7000 Ft
ALTERNATÍVA: Kingston DataTraveler microDuo 32GB | **ÁR:** 7 000 Ft

Háttértárak

2015 második fele az M.2-es foglalat terjedéséről szólt, egyre több gyártó látja ebben a jövőt az SSD-piacon. Az M.2-es foglalat általában az alaplapon helyezkedik el, és olyan apró SSD-kártyákat pakolhatunk bele, mint a képünkön is látható Samsung 950 Pro. Óriási előnye, hogy nagyon kevés helyet foglal – nemcsoda, hogy notebookokban terjedt el először. Továbbá a fejlettebb alaplapok PCI-Express alapon is képesek kommunikálni vele, persze csak NVMe-protokoll mellett: ez óriási sebességnövekedést jelent. A SATA-csatlakozó már elég régóta visszafogja az SSD-ket, manapság szinte minden kifullad 500-550 MB/s körül, míg egy ilyen kártya 1-2 gigabájtos másodpercenkénti sebességgel is olvashat, ami azért nem piskóta. A SATA Express kábeles megoldása, úgy néz ki, nem fog elterjedni, így az M.2-é lehet a jövő, de mint mindig, most sem túl egyszerű a helyzet. Kezdjük azzal, hogy alaplapfüggő, hogy SATA vagy PCI-E kártyákat használhatunk a kiszemelt deszkán, vagy esetleg bármelyiket. Ezt mindenképp ellenőrizzük le, nehogy meglepetések érjenek a vásárlás után! A kártyaformátumok nevei megjegyezhetetlennek tűnhetnek, de valójában elég egyszerűek, ha tudjuk, mi van mögöttük. A legelterjedtebb 2280-as például azt jelenti, hogy 22 milliméter széles, és 80 mm hosszú a kártya. Néhány mini-ITX alaplapnál előfordul, hogy nem fogadnak ekkora kártyákat, így a méret nem mindegy. Asztali gép esetében, ha maradnánk az olcsóbb, SATA-s változatoknál, és nem egy apró gépet építünk, akkor ott vannak a jó öreg a 2,5 colos meghajtók is. A Kingston (vagy HyperX) és a Samsung termékei idehaza a legelterjedtebbek, és elég jó meghibásodási rátával rendelkeznek, így mi is csak ajánlani tudjuk őket. Válasszuk azt, amelyikre több garanciát kapunk éppen azonos ár mellett, és figyeljünk rá, hogy mindig legyen 10-20 százalék üres hely az SSD-n, mert különben a terheléskiegyenlítő algoritmus nem tud jól működni. A hagyományos merevlemezek piacán túl sok mocorgás nem volt, még az árak sem nagyon változtak a tavalyiakhoz képest, a 2,5-4 TB-os meghajtók még mindig nagyon jó ár-méret arányt kínálnak. Hiába vannak viszont az üzleti szektorban már 10 TB-os szörnyetegek is, 4 TB felett még mindig egy kicsit elszabadulnak az árak. A közkedvelt WD Green-széria egyébként eltűnik majd szép lassan, mert beolvadt a Blue családba, így ha nem találjuk őket a boltokban, nem kell pánikolni, csak a név változott, a technológia maradt. A jelenlegi árak mellett a combosabb konfigurációkban érdemes SSD+HDD kombókban gondolkodni: egy kisebb SSD (120-240 GB) a rendszernek és a játékainknak, egy nagyobb HDD pedig minden másnak. Amennyiben csak HDD kerül a gépbe, nézelődjünk a 7200rpm-es példányok között, érezhetően gyorsabb lesz a rendszer és ez nem jelent felárat az alsóbb régiókban. Mivel a WD és a Seagate elkezdte felvásárolni a többiek üzletét, már nincs túlkínálat, szóval választani sem lesz nehéz.

AJÁNLATUNK: HyperX Fury 120GB SATA 3 | **ÁR:** 16 500 Ft
ALTERNATÍVA: WD Blue 1TB 7200rpm | **ÁR:** 15 000 Ft

Ház

A gépház kiválasztása borzasztóan szubjektív téma, így főleg tanácsokkal szeretnénk szolgálni, kevés konkrét típust fogunk megemlíteni. Amikor házat veszünk, mehetünk a méretre (apró, vagy épp ellenkezőleg, óriási), a hangerőcsökkentésre, a jó szellőzésre, szerelhetőségre, ezek tetszőleges kombinációjára és természetesen a kinézetre. Van, akinek az jön be, ha a gépe világít, mint a karácsonyfa, és van, aki azt szereti, ha észrevétlenül megbújik az asztal alatt – ízlés kérdése.

Amire viszont a mostani alaplapok mellett mindenkinek érdemes figyelnie, hogy legyen USB 3.0-s előlapi kivezetés a házon. Egyre több minden használja, és nem mindegy például, hogy mennyi idő alatt töltjük meg a külső merevlemezt vagy pendrive-ot.

A gépház szellőzésében nagyon sokat segít, ha jó a kábelmenedzsmentje. Berakhatunk ugyanis akárhány ventilátort, ha mindenhol kábelek állják el a levegő útját, akkor sokra nem megyünk velük. Manapság már 10 ezer forint környékén is vannak olyan gépházak, amik rendelkeznek kábelmenedzsmenttel, mindenképp ilyet válasszunk! Ha az alaplaptálca szélei felé nagy lyukakat látunk (lehet, hogy gumival vannak borítva), akkor kezdhetünk örülni: ezeken vezethetjük ki a tálca mögé a táp- és adatkábeleket, hogy ne legyenek útban. Ha mi szereljük a gépünket, használjunk kábelbilincseket is a minél rendezettebb belsőért! A kis házaknál a legfontosabb a jó menedzsment, de még egy gigász esetében sem elhanyagolható.

Vannak olyan házak, mint például a Cooler Master Silencio sorozata, amik gyárilag hangelnyelő bevonatot használnak az oldallapokon, ezekkel némileg csökkenthető a gép zaja. Csodát azért ne várjunk, mert elöl és hátul kijön a ventilátorok zaja, de érezhető a különbség. Ha pedig már a hangnál tartunk, jó, ha a merevlemezek kerete is rezgéselnyelős (általában gumis alátéttel oldják meg a csavaroknál), mert így kevesebb az esély arra, hogy berezonáljon a gépház (búgó hangja legyen). Mivel az évek során egyre több minden vált az alapfelszereltség részévé, ezért a gyártók mérnökei sokat izzadhatnak, hogy valami egyedit is le tudjanak rakni az asztalra. Pont a mostani számunk Hardverhírek rovatában írtunk róla, hogy a Phanteks például készített egy olyan gépházat (Enthoo Mini XL DS), amiben két teljes konfiguráció is helyet kaphat, ráadásul úgy, hogy működhetnek egy tápegységről. A Cooler Master a legózásban látott fantáziát: Stacker szériája olyan gépházakból áll, amik egymásra pakolhatóak, és van köztük átjárás. Vannak olyan gépházak is (több gyártó kínálatában), amiknek egy SATA-s merevlemez dokkoló van a tetején. Ha gyűjtögető életmódot élünk és tele vagyunk merevlemezekkel, akkor nagyon hasznos lehet. Az apró gépek is óriási népszerűségnek örvendenek manapság, így rengeteg mini-ITX kuckó van, ennek köszönhetően szépen lementek az árak, érdemes körülnézni, ha eddig a költségek tartottak vissza minket egy kisméretű konfiguráció összerakásától. Bár nagyon csábító tud lenni, mert fotón jól néz ki, a csillogó fekete felületeket érdemes elkerülni. Utoljára kibontásukkor mutatósak, utána minden apró kosz meglátszik rajtuk, és szinte nincs az a puha rongy, ami ne karcolná össze őket tisztításkor.

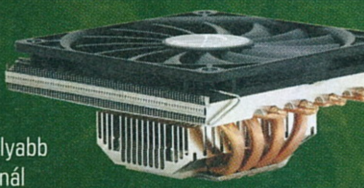
AJÁNLATUNK: Fractal Design Define R5 | **ÁR:** 32 000 Ft
ALTERNATÍVA: Bitfenix Nova | **ÁR:** 10 000 Ft

Tápegység

A tápegységek visszatérő vendégek voltak a Hardvermentőövben is, és nem véletlenül. Nagyon sok galibát tud okozni egy-egy gyenge példány, ráadásul sokszor megőszülünk, mire rájövünk, hogy mivel van baj. Táp választásánál alapvető probléma szokott lenni, hogy könnyen úgy érezhetjük: ez nem egy fontos alkatrész, és nincsen benne semmi bonyolult, tehát lehet rajta spórolni. Nos, lehet, csak nem érdemes. Szerintünk a tápegységek a Chieftec és FSP olcsóbb szériáinál kezdődnek, aztán persze a határ a csillagos ég. Ami nagyon csalóka az olcsóbb tápoknál, az a teljesítményük. Ami rá van írva a dobozra, az mindig az összteljesítmény, ami pedig minket érdekel, az főleg az, hogy mit képes leadni a tápegység a 12 voltos ágán, ugyanis szinte minden azon lóg. És itt kezdődnek a problémák. Nyugodtan leellenőrizhetjük, egy noname 500 wattos táp sokszor csak 230-250 wattot nyújt ezen az ágon, míg egy minőségi 400-450-et. 15 ezer forint környékétől már érdemes arra is figyelni, hogy egyetlen tápágon legyen a 12 voltos részleg, ne kettőn-hármon. Kábelmenedzsment szempontjából nagyon előnyösek a lecsatolható kábelekkel rendelkező, moduláris tápegységek. Figyeljünk a hatásfokra is, mert hangerőben is jelenthet különbséget, nem csak a villanyszámlában!

AJÁNLATUNK: FSP Aurum S Gold 400W | **ÁR:** 23 300 Ft
ALTERNATÍVA: Corsair VS450 450W | **ÁR:** 13 500 Ft

Hűtő

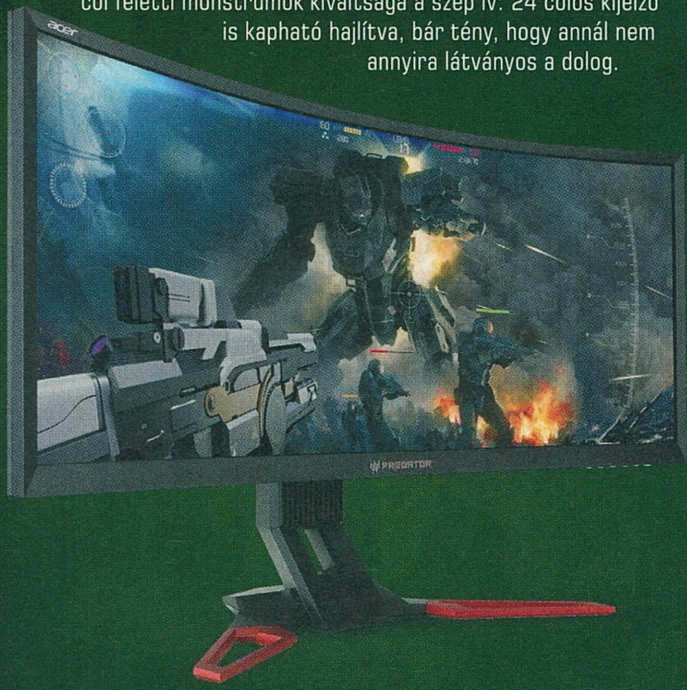


Bár a legtöbb esetben a gyári hűtő is elég (vagy elégséges), azért nem árt egy komolyabb fogyasztású processzornál (AMD FX-ek, vagy 6-8 magos Intelek) elgondolkodni valami erősebben, esetleg halkabban. Főleg ha tuningolni is akarunk! Az már elég rizikós tud lenni a gyári megoldással. Na de milyen hűtőben érdemes gondolkodni? Nos, már jó tíz éve annak, hogy elterjedtek a torony formátumú megoldások, amik nagyon jól hűtik magát a processzort, miközben a környezetét hagyják izzó lávatengerré változni. Éppen ezért ha a kiszemelt alaplapunkon a processzor tápellátását biztosító alkatrészeknek (a foglalat körüli rész) nincs legalább egy normális méretű hűtőbordája, és tuningolnánk is, akkor válasszunk úgynevezett top-down coolert (mint a képünkön lévő Scythe Big Shuriken), ami az alaplapra merőlegesen fújja a levegőt, és ennek köszönhetően generál némi légmozgást a CPU is. A választásnál érdemes arra figyelni, hogy a processzorhűtő beférjen a gépházunkba. Triviálisnak hangzik a dolog, mégis könnyű elnézni, a magasabb tornyoknál sokszor millimétereken múlik, hogy visszapakolható-e a ház oldallapja. Bár a legtöbb hűtő univerzális rögzítő keretet kap, azért még ma is szép számmal kapni olyan megoldásokat, amik kifejezetten AMD vagy Intel platform köré épültek. Intelnél ráadásul külön kezelik az LGA-2011-et, szóval ellenőrizzük, hogy a kiszemelt példány mire megy fel!

AJÁNLATUNK: Cooler Master Hyper TX3 EVO | **ÁR:** 7 500 Ft
ALTERNATÍVA: Noctua NH-L9x65 | **ÁR:** 18 000 Ft

Monitorok

Tavaly az extra-szélesvászon jött divatba, idén pedig, ha az újdonságok sorát böngésszük, akkor hajlított monitorokat láthatunk mindenhol, a koreai gyártók (főleg a Samsung) nagyon ráfeküdtek a témára. Sokan kérdezték tőlünk, hogy van-e értelme az egésznek, és azt kell mondanunk, hogy van, de főleg a szélesebb példányoknál. Amennyiben van rá lehetőség, érdemes megnézni néhányat egy boltban, valóban kellemesebb látvány a hajlított kijelző. Eleinte féltünk tőle, hogy böngészésnél zavaró lehet, de egyáltalán nincs így, sőt! Ráadásul immár nem csak a 30 col feletti monstrumok kiváltsága a szép ív: 24 colos kijelző is kapható hajlítva, bár tény, hogy annál nem annyira látványos a dolog.



Folytatódott a prémium panelek térhódítása is, és – dobpergés – immár a gamereknek szánt termékek között is találunk villámgyors IPS-panellel szerelt, 144Hz-es példányokat. Az Acer készített először ilyet az XB270HU személyében, ami ráadásul még G-Sync-es is (most jelentették be a freeSynces változatát XF270HU néven). Volt hozzá szerencsénk, és pár másodperc elég volt hozzá, hogy bebizonyítsa: ő a tökéletes monitor. Persze ezt az ASUS sem hagyhatta szó nélkül, úgyhogy megalkotta a tavalyi király, a PG278Q utódját, a PG279Q-t, ami szintén IPS-panelt használ, jobb az anyagminősége és már túl is hajtható. De tényleg, nem írtuk el, immár a monitorokat is tuningolják a gyártók. Ám úgy néz ki, hogy egyelőre csak a G-Sync-es példányokkal működik a dolog, és legalább egy GTX 960 kell ahhoz, hogy ki is tudjuk használni. A PG279Q esetében persze a +21Hz nem feltétlenül hoz túl sok változást (165Hz. vs. 144Hz), de például az Acer Predator X34-nél (ami egy extra-szélesvásznú, 34 colos példány) már nagyon nem mindegy, hogy 60 vagy 100Hz-es az óriási képernyőnk.

A gigászok közül a legérdekesebb példány egyébként kétségkívül a mostanában érkező Predator Z35 (a bal oldali képen) lesz, ami 35 colos, IPS paneles, és akár 200Hz-re is túlhajtható. Cserébe viszont áldozni kellett a felbontás oltárán, mert „csak" 2560x1080 pixeles a termék. (Nem mintha ez kevés lenne.)

Idén azt vettük észre, hogy nagyon sokat estek a nagy monitorok árai, immár nem kell elköltenünk egy kocsi árát, ha szeretnénk 27 col fölé merészkedni. A Samsung (S32D850T), a BenQ (BL3200PT), az Acer (B326HUL) és a Philips (BDM3270QP) is készített ugyanarra a panelre építve olyan 32 colos, 16:9-es monitorokat, amik 150-170 ezer forint környékén már hazavihetőek, és tökéletes állványzattal rendelkeznek. Többhöz is volt szerencsénk, és ha a méret a lényeg, akkor mindenképpen érdemes számolni velük.

Ha azonban sasszeműek vagyunk és imádjuk, ha minél több képpont van a képernyőnkön, akkor irány a 4K-s kijelzők világa! Csak aztán győzzük vassal kihajtani a játékokat. Ezek látszólag még mindig elég drágák, főleg, hogy a gyártók rájöttek: nem kéne erőltetni a TN-panelt náluk, de azért idén is találtunk egy gyöngyszemet köztük, méghozzá a Philipstől. A BDM4065UC jelölésű példány 40 (igen, negyven) colos, a felbontása 3840x2160, és mégis belefér 200 ezer forintba. Egyszerűen brutális!

Azért persze nem csak 100 ezer forint felett van élet a monitorok piacán, valószínűleg jóval több embert érdekel, hogy mi található ez alatt. Nos, ha IPS-sel még nem is, de TN panellel szerelve 80 ezer forint környékén már vannak 24 colos, 144Hz-es példányok, mint például a BenQ XL2411-es, de ha épp kapható, akkor az LG24GM77 sem egy rossz választás. Amennyiben pedig beérjük a jó öreg 60Hz-cel (és tegyük a szívünkre a kezünket, a legtöbben azért elvagyunk vele), akkor óriási a választék, és a minimális felár miatt mindenképpen valamilyen prémium panelben (IPS-PLS, xVA) gondolkozzunk, felejtsük el a TN-technológiás kijelzőket! A Samsung S24D590PL például egy nagyon jó képminőségű, PLS-paneles, 23,6 colos monitor, amit már 54 ezer forintért is haza lehet vinni. A késleltetése minimális, és a képpontjai is elég fürgén váltanak, így játékos célokra is bőven ajánlható, a 60Hz-es mezőnyben nagyon jó vétel (és még 3 napos pixelhiba garanciája is van, ami azért megnyugtató tud lenni). A belépőszintet manapság a 21,5 colos monitorok áradata jelenti, már 30 ezer forint környékén benevezhetünk egy ilyenre. A legolcsóbb, amit érdemes is hazavinni, a Philips 223V5 széria tagja, ami mindössze 29 ezer forintért kelleti bájait. Ennyiért abszolút nem rossz, de nem egy sebességbajnok. Kicsit többért már hazavihető a BenQ GW2270, vagy a Samsung S22E390, ami elég dögösen is néz ki. 40 ezer forint környékén már nincs igazán rossz választás, rengeteg gyártónak vannak nagyon jó prémium paneles 21,5 colosai. Az egyetlen dolog, amiben mind gyenge, az ergonómia. Állítgatható állványzatot sajnos hiába keresünk, ahhoz egész 50-60 ezer forintig fel kell menni, de ott már eléggé csábító, hogy az ember inkább 24 colos képernyőt tegyen az asztalára, és 60-ért igazából már van ebben a méretben is rendes állvánnyal rendelkező termék (BenQ BL2420Z). Ezen felül az egyetlen, amit ki tudnánk még emelni az állítgatható állványra vágyóknak, az LG 23MB35PM-B, ami 23 colos, és 47 ezer forint környékén kapható jelenleg.

AJÁNLATUNK: Samsung S24D590PL 23,6" | **ÁR: 54 000 Ft**
ALTERNATÍVA: Philips BDM4065UC 40" | **ÁR: 200 000 Ft**

Notebook - Hibrid

Idén egyre több gyártó kattant rá a tábla-notebook hibridek gyártására, ezért ezen az oldalon külön foglalkozunk a hagyományos noteszgépekkel, és az ilyen-olyan módon táblává alakítható hibridekkel. Utóbbiaknál a legszebb megoldás, ha a billentyűzetet lecsatolhatjuk, és így tulajdonképpen kapunk egy táblát, de vannak gyártók, akik inkább azt az utat részesítik előnyben, hogy a kijelző kifordítva visszahajtható a billentyűzetre, esetleg közel 360 fokban hátrahajtható, és így lesz tablet a gépből. Ez a legegyszerűbb módja az átalakításnak, de igazából kicsit zavaró, hogy ilyenkor a gép hátlapja a billentyűzet lesz.

Na de egyelőre ennyit a hibridekről, kezdjük az ajánlónkat a hagyományos dizájn köré épülő termékekkel! Ha 100 ezer forint alatt szeretnénk megúszni a témát, akkor… vegyünk egy használt Lenovo ThinkPadet, HP EliteBookot vagy Dell Lattitude-ot! Lehet, hogy ajándékba nem tűnik a legjobb megoldásnak, de az a helyzet, hogy ezek nem gyenge műanyagból készült kasztniban vannak, és még hardverben is erősebbek is, mint a 100 ezer forint alatti kínálat. Ha mindenképpen új notebookot szeretnénk, akkor Pentium 3825U-s processzor alá ne adjuk, az Acer például ezzel szereli az E5-473-as szériáját (ami pont belefér ebbe az árba). Az ezeknél olcsóbb gépekben olyan chipek vannak, amik az energiahatékonyságra lettek kihegyezve, nemrég még Atomoknak hívtuk őket. El lehet velük lenni, de használat közben nagyon érződik a különbség egy teljes értékű processzor, és egy ilyen minimalista megoldás között. Az egyetlen széria, amivel talán érdemes foglalkozni, az AMD Carizzo architektúrájára épülő megoldásoké (pl. A6-7310, A6-7410), de csak ha szeretnénk egy Radeont integrált VGA-nak, mert a 100-asok alján már alacsony fogyasztású Core i3-as gépeket is lehet kapni, és mi inkább ezeket preferálnánk. Bár „csak" kétmagosak, az egy szálon felmutatott teljesítményük jóval magasabb, mint bárminek ebben az árkategóriában. Innentől kezdve egyébként nagyrészt ugyanazokkal a kasztnikkal, de egyre erősebb belsővel kaphatjuk a gépeket, úgy 200 ezer forintig.

Ha nincs jogtiszta Windowsunk, akkor az a notebookok esetében általában minimális felárat jelent, úgyhogy érdemes egy előretelepített rendszerrel ellátott példányt választani. Ha játszani is szeretnénk, és nem csak az olyan, a hardvert nem túl megterhelő játékokkal, mint a HearthStone, akkor legalább egy GTX 840M / GTX 930M legyen a gépben, újabban az energiatakarékosságuk miatt úgyis az Nvidia GPU-kat erőltetik a gyártók. Ha kicsit tovább nézünk a ranglétrán, akkor a GTX 960M már olyan gyors, mint egy asztali GTX 750 Ti, de sajnos csak a 300 ezer forint körüli gépeknél kezd elterjedni. A GTX 950M viszont nem sokkal lassabb, és már a 200 ezres gépekben is elérhető, költséghatékony megoldásnak nem rossz.

A kifejezetten gamereknek született szériák közül egyébként még mindig az Asus G jelölésű gépeit emelnénk ki, bár tény, hogy az MSI is eléggé felfejlődött az utóbbi időben, és a Lenovo is kezdi komolyan venni a témát (Y-széria). 300 ezer forint felett már csak üzleti notebookokat, ultrabookokat és gamer notikat találunk. Legendás családok vadászterülete ez (ThinkPad, Elitebook, Macbook stb.), amik évről évre megújulnak, és nem mindig a legfrissebb a legjobb választás belőlük (a ThinkPadok előző generációja például szerintünk jobb volt).

Hoppá, fogy az oldal, és azt ígértük, hogy extra figyelmet szentelünk a hibrideknek, mert megérdemlik. Tavaly az Asus Transformer T100-as körülbelül letarolta a piacot, csak az Acer volt képes komolyabb konkurenciát állítani neki, de az eladásokat így is a Transformerek vezették. A recept akkor még egyszerű volt: vegyünk egy Intel Atom chipet, rakjunk mellé 2 GB memóriát, némi (baromi lassú) eMMC-s tárhelyet, és toldjuk meg a táblát egy felcsatolható billentyűzettel! Nem túl gyors, de a célnak megfelel, a mobilitása pedig elsőrangú. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, és egyrészt elterjedtek a felsőkategóriás hibridek, fém házzal, SSD-vel és erősebb processzorral, másrészt az olcsóbb régiókban is több hibrid lett, tehát átalakult a piac. És még ki tudja, mennyi változik jövőre.

Mostanában például már 87 ezer forint környékén lehet kapni Toshiba Satellite Click Minit, ami 8,9 colos, notebookká változtatható Windows 8.1-es táblagép, újgenerációs Atom chippel. A kijelzők felbontása is nőtt, igazodott a táblás trendekhez, és minden gyártónak meglett a saját véleménye a témáról. A Lenovo például a kihajtható gépekben hisz, a Yoga sorozatában sok ilyet találni, ha rendes dokkolót szeretnénk, akkor már a ThinkPadok Helix körül kell nézelődnünk. A Dell is az olcsóbb régiókban inkább a kihajthatóságban hisz, az Inspiron 11-et és 13-at építette e köré. Sajnos itthon nem kaphatóak, de a Microsoft Surface gépei is egyre jobbak, és már az Apple is belátta, hogy van értelme munkára fogni a táblákat, ezért született meg a roppant túlárazot iPad Pro.

A Toshiba kínálatában borzasztóan sok kihajtható vagy szétcsatlakoztatható gép lett, az Acernél a Switch- és R-szériákat érdemes nézegetni, míg a szinte kategóriateremtő Asusnál… nos, majdnem semmit. Körbenéztünk, és alig van kapható termékük. Pedig a Toshibának és az Asusnak még egy ideig borzasztóan erős garanciaprogramja él, ami miatt nagyon érdemes figyelni a gyártók kínálatára. Az új Asus Transformer Book T100-asok egyébként csak ráncfelvarrott változatai a régieknek. A Chi-sorozat volt az igazi újdonság, de egyrészt túl van árazva, másrészt a T300-nak sajnos gyerekbetegségei vannak. G

AJÁNLATUNK: Asus G551JW-CN214D | ÁR: 275 000 Ft
ALTERNATÍVA: Toshiba Satellite Click Mini | ÁR: 86 000 Ft

MOBILAJÁNLÓ *mindenkinek*

[ÍRTA **MONCHEE**] ***2015 rengetegsok új okostelefont hozott, megszámlálhatatlan apró újítással. Az ujjlenyomatolvasó, az USB-C csatlakozó és a tepsi méret alapvető lett, de az árak is kúsztak felfelé, még a korábban olcsó megoldásaikról ismert, ázsiai gyártóknál is. Ugyan az egy nap alatt lemerülő mobil problémáját nem tudták megoldani, akadtak különleges, mi több, erősen ajánlott készülékek is. Ezek közül válogattam össze a legajánlottabbakat, hogy sem az ünnep előtt, sem az azt követő akciók idején ne legyen nehéz dolga a telefont kereső olvasóknak.***

ALLVIEW X2 SOUL XTREME

ÁR: 139 990,-
GYÁRTÓ: ALLVIEW
WEBCÍM: WWW.ALLVIEWMOBILE.COM

Nem kell Kínáig menni, ha az ember egy erős androidos tepsimobilt szeretne. A román Allview gyakorlatilag mindent belezsúfolt a 6 colos X2 Xtreme-be, ami az idei évben elérhető. Gyors, elegáns, nincsenek benne felesleges appok, magas felbontásban fotóz, erős a hardver, és a szinte elvárásnak számító ujjlenyomatolvasót is megkapta. Ahogy a Huawei legújabb készülékeiben, úgy az X2 Xtreme-ben is a hátlapra, a kamera alá helyezték a szenzort. Ez elsőre furcsa lehet, de sokkal egyszerűbb egy kézzel feloldani és használni a mobilt, éppen „ujjra" esik a leolvasó. Szoftver terén se lehet panasz: az Android 5.1-re épülő saját felület lassulás és fagyás nélkül viszi a 3D-s játékokat, virtuális valóság appokat. Két apróság teszi csak tökéletlenné: a 3500 milliamperórás akkumulátor bizony melegszik kissé, az ára pedig húzós.

SAMSUNG GALAXY S6

ÁR: 179 990,-
GYÁRTÓ: SAMSUNG
WEBCÍM: WWW.SAMSUNG.COM

Ha választani kéne a Galaxy S6 variánsok közül, nem csak az ár és a méret vinne el a sima S6 felé. Egyszerűen a lekerekített szélnek még sosem vettem hasznát: szépen mutatja az időt éjjel, oda kapom az értesítéseket, sőt baromi jól néz ki, de semmi értelme. Akkor minek fizessek többet? Az 5,1 colos kijelző éppen elégséges, a 1440x2560-as felbontásnak hála pedig elképesztő látványt nyújt. De ha nem vesszük vissza a fényerőt, szívja az akksit rendesen: a 2550 mAh szinte sose bírt ki egy napot. Ezt a QuickCharge gyorstöltéssel próbálják ellensúlyozni: tíz perc alatt plusz 2 órát nyertem. A vízállóság elvesztéséért cserébe kaptunk bivalyerős hardvert és ujjlenyomatolvasót. Ha a dél-koreaiak nem áraznák túl készülékeiket, egyértelműen ez lenne az egyik legjobb csúcsmobil idén.

HTC A9

ÁR: 229 900,-
GYÁRTÓ: HTC
WEBCÍM: WWW.HTC.COM

A HTC A9 az első nem Nexus-mobil, ami új Android 6.0-val érkezett. Bár iPhone-koppintásként terjed, erre rá is szolgált: a lekerekített ívek, a lapos forma és az anyaghasználat miatt jó kézbe venni. Nem csoda: a gyártó szerint 120 óra munka simára csiszolni a felületét. A prémium külsőhöz közepes hardver dukál, sok teszten mégis jobban teljesít az előd a One M9-nél. És ha felmenők: a Boomsound-hatás elmarad, a hangszórók átkerültek a készülék hátuljára. Erőssége viszont a felület: az Androidra húzott HTC Sense továbbra is az egyik legjobb a piacon. Mellete szól a 2 terabájtig bővíthető háttértár: erre bőven fér adat, és még ujjlenyomatolvasót is kapott. Ára a kategóriához képest elég borsos, de aki odavan az új iPhone-okért, annak jó alternatíva.

LG G4

ÁR: 179 990,-
GYÁRTÓ: LG
WEBCÍM: WWW.LG.COM

Az idei legdögösebb csúcsmobilt az LG mutatta be. Elődje, a G3 magasra tette a lécet, a G4-nek azonban sikerült megugrania. Az A9-hez hasonlóan 2 terabájtig bővíthető a háttértár, ez például egy Samsunggal szemben nagy előny. A 3000 mAh-os akkumulátor kivehető, és gyorstöltéssel adható neki egy kis plusz energia. A cserzett bőr hátlapot sokan ismerhetik már a buszmegállók plakátjairól. Érdemes azonban megjegyezni, hogy bár szép, kopik: gondozásra szorul, mint egy szép cipő. Fotózás terén is merészet lépett a cég: .raw formátumban is menthetjük a képeket. Ez nagyobb helyet foglal, de cserébe jobb a minőség. Hátránya a gyártó saját, Android 5.1-en alapuló UX 4.0 felülete, és hogy drágán kapható – még mindig.

ONEPLUS X

ÁR: 84 900,-
GYÁRTÓ: ONEPLUS
WEBCÍM: WWW.ONEPLUS.NET

Csúcsmobil olcsón? Csakis Kínából, hiszen lássuk be: az Allview kimaxolta a tudást, de az ár terén már elbukott. Ezzel szemben a OnePlus úgy döntött: a tavalyi csúcstechnológiát, nagyjából egy LG G3 tudását sűríti bele új telefonjába, és ahogy a HTC, az idei zászlóshajó mellé kiadnak egy középkategóriás készüléket is. A OnePlus X egy majdnem tiszta Android operációs rendszert futtat, a gyártó OxygenOS felületével: azaz sehol egy felesleges app. Az összes beállítás, vezérlés, az eltűnő virtuális gombok szerepe, minden a felhasználóra van bízva. Ha nem akarunk két SIM-kártyát beletenni, akkor micro-SD-kártyával bővíthetjük az amúgy kissé szűkös, 16 gigabájtos helyet. Viszont az X nem hozza az idei trendeket: se ujjlenyomatolvasó, se USB-C, se kétsávos wifi. Valamit valamiért: az ára barátságos.

SONY XPERIA Z5 PREMIUM

ÁR: 229 900,-
GYÁRTÓ: SONY
WEBCÍM: WWW.SONYMOBILE.COM

Megjelent a világ első 4K-kijelzővel felszerelt okostelefonja – így hirdeti magát a Sony Xperia Z5 Premium. Fel is vonom a szemöldököm; ez ismét egy olyan újítás, mint a Samsung S6-hoz a görbített él: szép-szép, de 5,5 colos kijelzőn teljesen felesleges. Rögtön eszembe jut, mennyire fogja ez enni az akkumulátort! A képernyő felbontásánál már csak az ára okoz nagyobb meglepetést: míg a HTC a csiszolt felületért kért 230 ezret, addig a Sony ezért a szuperélénk, de minikijelzőért. A mobil a sima Z5-tel azonos hardvert kapott, egy ujjlenyomatolvasót, és vízállóságot. A nagyobb kijelzőhöz viszont nagyobb akksi dukál: 3430 mAh-t szuszakoltak bele. Ezzel éppen egy napig húzza, ha ügyesek vagyunk, de nem is emiatt fogják venni. Olyan mint egy iPhone, a haveroknak is lehet vele villogni. Mondom: 4K!

írta: Chris

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hello mindenki! Most, hogy lassan az utolsó betűk is bekerülnek a magazinunkba, ideje lenne tiszta vizet öntenünk a pohárba. Sokan úgy gondoljátok, hogy Chocho visszatérése valamiféle áldás ránk nézve. Szeretném leszögezni, hogy ez nincs így. Már első nap kávéfőzésre kellett tanítani, a második napon pedig már lerágta a lábamat, mert nem mentünk el 12:00-kor ebédelni. Most tehát kénytelen vagyok hússal dobálni őt minden órában, amitől rohadt büdös van a szerkesztőségben. Nem jó nekünk. Nem jó nekem. Inkább levrovozzunk, mielőtt rám mordul megint... (Kávé kész? Eszünk már? – Chocho)

MÁR CSAK ENNYI?

Szia, Chris! Ott kezdeném a levelem, hogy ma láttam a PGO-n, hogy a World of Warcraft előfizetői már 5,5 millióra esett. Ezt látva nagyon elszomorodtam, mert életem szerelme a WoW. Tudom én, hogy egyszer minden véget ér, de most így elgondolkodtam azon, hogy mi lesz akkor, ha a Blizzard végleg leállítja a WoW szervereit. Számomra nagyon hiányozna, úgyhogy remélem összehoznak pár olyan új kiegészítőt, ami miatt újból lesz 8-10 millió előfizető. Igazából kíváncsi lennék a véleményedre: szerinted mikorra várható, hogy vége lesz a WoW-nak? Vagy esetleg megmentik free to play modelre való átállással? Remélem, felkelti érdeklődésed a levelem, mert tudom te is nagy rajongója vagy a játéknak. For the Horde!
Üdv, **DÁVID**

Két dologban vagyok nagyon jó: matekban, World of Warcraftban és Dotában (Tanúsíthatom, hogy a munkában nem! – Chocho). Mivel te rögtön kitaláltad, mivel tudnál bevágódni nálam, be is tettem a leveled ide. Én egy ilyen könnyen megvesztegethető figura vagyok, na! Tehát a téma a csökkenő előfizetői bázis, ami visszatérő topik minden kiegészítő megjelenése után fél évvel. Igen, egyre kevesebben játszanak WoW-ot, de ne feledjük, hogy szinte már csak a WoW az egyetlen előfizetési modellel rendelkező MMOG a piacon. A fogyásnak több oka is van, melyek közül az egyik, hogy egyszerűen megváltoztak az igények az elmúlt évek alatt. Ma már a játékosok inkább könnyedebb szórakozást keresnek, mintsem az ilyen időrabló darabokat. Sok újat se igazán tud már mutatni, bár kétségtelen, hogy még mindig a legtöbb tartalommal bíró MMORPG, amit ismerek. A Blizzardot viszont nem kell félteni, időben több lábra álltak, tehát bevételei már nem csak ebből, hanem más játékaiból is biztosítva vannak. Tehát az, hogy leesik az előfizetői szám akár 1 millió alá is, egyáltalán nem jelent gondot a számukra. Egyébként pedig egy több mint 10 éves játékról van szó, még szép, hogy csökken a népszerűsége! De szerintem sosem fog teljesen eltűnni a színről. Én még legalább 10 évet jósolok neki, ami alatt biztosan összevonnak majd pár szervert, és talán átállnak F2P modellre is, bár ez utóbbit nem hiszem, hogy meglépik. Még legalább 3 kiegészítőnyi szufla van benne, és kétlem, hogy a közeli, vagy akár a távoli jövőben lenne egy olyan cég, aki megpróbálná letolni őt a trónról. (És ha már lefizetés, ezt a reklámdumát a Blizzard támogatta! – Chocho)

ÖNNEK 1 ÚJ ÜZENETE ÉRKEZETT

Üdvözlöm, Dr. Chris! Ezt a levelet a történelemfüzetemből kibújva írom önnek, miközben a fejemben a nagy magyar királyok élete pörög le. Meg kell mondjam, hogy a sulikezdés óta csak a Guru tartotta bennem a lelket. Minden este, amikor már aludnom kéne, előveszem az éppen aktuális PC Gurut és titokban elolvasok pár cikket, majd az ott elolvasott cikkekben szereplő játékokkal a fejemben fekszem, majd adom azokat hozzá a karácsonyi listámhoz. Szó se róla, nem egy rövid lista. Ráadásul egy évfolyamtársammal is a PC Guru hozott össze, amikor megláttam, hogy azt olvassa. Egész jól összebarátkoztunk, lyukas órákban együtt olvastuk a Gurut. **(És még mi mást csináltok? Csak kérdezem. – Chocho)** Néhány tanár már más újságnak hitte... **(Remélem nem Gamestarnak!)**. Szóval nagyon szeretem a magazint, már három éve folyamatosan veszem a számokat, így a szobám sarka lassan megtelik velük. Örülök annak, hogy meg tudta tartani ezt a színvonalat és minden újabb újságot ugyanolyan örömmel nyitok ki. Ennek a hosszú ragaszkodásnak csak az az egy hátránya, hogy nehezebb a búcsúzás például Bate-től és Chochótól **(Awww... :3 – Chocho)**. Azonban meg kell, hogy mondjam, hogy a Levrov sokkal jobban tetszik, amióta ön szerkeszti. Sokkal viccesebb és jobb hangulatú az egész. Főleg Chocho hozzászólásai tetszenek, amik mindig felvidítanak **(Nekem nem!)**. Ön és Chocho fantasztikus páros **(Ajjaj... – Chocho)**, éppen ezért vártam a pénteket régebben, mert tudtam, hogy egy újabb fél óra színtiszta humorbombát nézhetek meg önökkel. Egyszóval nagyon szeretem a Gurut és mindent, ami hozzá tartozik.
Üdv, **BENDEGÚZ**

Ezt a magázás dolgot nem tudom megszokni (Pedig kéne, doktor úr, ön köztiszteltben álló személy. – Chocho), de kénytelen vagyok elviselni, mióta ilyen fontos pozícióba kerültem, s megszereztem a doktori címet a Surgeon Simulatorban (Na mit mondtam? – Chocho). De kérek mindenkit, hogy inkább ne erőltessük a jövőben. A végén még szakállt növesztek és meghalok végelgyengülésben. Szóval köszönjük szépen, hogy olvasol minket! Néha

el-elkapok olyan hozzászólásokat fórumokon, hogy „jé, még létezik a PC Guru?", vagy hogy „Olvas még valaki egyáltalán papírmagazint?", aztán gyorsan elkámpicsorodok (De a „Ki az a Chris?" is egyre népszerűbb, főleg Facebookon.). De néha napján jön egy ilyen levél, és visszaadja a hitem abban, hogy tök jó csinálni azt, amit csinálunk. No meg hogy Chochóból is faraghatunk még egyszer egy normális humanoidot (Azt hittem, erről már lemondott a doktor úr! – Chocho). Csak a csontot megint nem ereszti el, pedig csúnyán beszorult a fogai közé. Mindegy is, a lényeg, hogy újra lesz Ezzel játszunk, meg újra lesz vidámság, móka, kacagás, már ameddig bírom, mert minden magázó megszólítástól 1 évet öregszem. Vagy meghal egy kiscica valahol a világon.

A NYILAS ÉS SKORPIÓ

Szia Chris! Szerintetek mikor születtem? **(20xx? – Chocho)** 1987. 11. 13. És péntek volt akkor is! Sajnos a párizsi merénylet most eléggé beárnyékolja a születésnapomat, de általában ilyenkor mindig veszek magamnak pár kaparós sorsjegyet, és nyerek is. Már több éve, folyamatosan! És persze amit nyerek, azt újra felteszem **(Tehát végül is nem nyersz semmit, nem igaz?)**. Viszont ha a fekete pénteken rendelek valamit, az sohase érkezik meg időben. Egyébként úgy tudom, hogy akik ezen a napon születtek, egy kicsit szerencsésebbek az élet bármilyen területén, viszont máskor meg ők azok, akik néha elátkozva érzik magukat.
Üdv, **TYR/GÁBOR**

Ui.: A nickhez egy érdekes sztori kapcsolódik, de azt majd máskor. Nem kerestek munkaerőt?

Kedves Gábor! Nem, nem keresünk munkaerőt. Most jött vissza Chocho, épphogy tudjuk etetni őt, nem kell még egy éhes száj. Most jut eszembe, dobnom kell neki még egy szelet karajt, mert már megint morog (CIKK KÉSZ?!?!?! – Chocho). Szóval ott tartottunk, hogy péntek 13., meg asztrológia, ezotéria, meg ilyenek. Kényes téma, de őszintén bevallom neked, én nem hiszek az ilyenekben. Ha valakinek az életében meghatározó lenne az, hogy az év melyik hónapjának melyik napján született, akkor Chochónak például „sok személyes sikert támogat a következő év", amit én erősen kétlek, hiszen addig simán megölöm. Mondjuk ez eléggé összevág az én horoszkópommal, ami azt írja, hogy: „Hatalmas változások és néha igen kemény döntések várnak rád 2016-ban. Az év eleje olyan lesz számodra, mintha egy száguldó vonaton ülnél." Ez pedig jelentheti, hogy dutyiba kerülök, és a száguldó erődön szállítanak majd a börtönbe. Fekete pénteken pedig nem illik rendelni semmit se, mert én már dolgoztam a kereskedelemben, és undorítóan sok ilyenkor a munka. Máskor is vannak kedvezmények, és sok esetben olyan dolgot veszel, amire nincs szükséged, ami ugyanannyiba kerül, mint máskor. Ja, igen, és ne szerencsejátékozz, ne drogozz, és ne egyél avokádót magostul.

WWWWWWWWW

Sziasztok Gurusok! Tegnap vettem meg a WWE 2K15 nevű játékot, és felmerült bennem a kérdés, hogy vajon eddig még nem írtatok WWE játékról? Szerintem igazán nagy kereslet van rá, ezért nem tudom megérteni. Igazán örülnék, ha a novemberi vagy a decemberi számban írnátok a WWE 2k16-ról. Válaszotokat előre is köszönöm! Üdv, **BANDY**

Leveled nagyon hasznos volt, mert rájöttem, hogy imádok sok W-t írni egymás után, mert úgy néz ki, mint egy rakás fagyitölcsér, vagy valami igéző varrásminta. WWE 2K15? Az ilyen birkózós, ugye? (Nem OLYAN birkózós, az az XXX! – Chocho) Nem abban van John Cena? Mondom én, hogy mindenhez értek egy kicsit! Egyébként bevallom, hogy néha-néha odatévedek valamelyik mérkőzés közvetítésére (nem biztos, hogy az WWWWWWWWE), s ilyenkor sokáig ott ragadok a 2 méteres izomtömegek látványa miatt. Egész egyszerűen nem bírom levenni a szemem róluk. Aztán jön az asszony és megkérdi, hogy „Te meg mit nézel?", én meg szégyenkezve tovakapcsolok, pedig tényleg nagyon izmosak! Olyan ez, mint amikor valamelyik kereskedelmi csatorna üvöltözős műsorára kapcsolok, amiben mindig csak a dráma megy. Utálom, de mégis másodpercekig hezitálok, mielőtt továbbkapcsolok. Szóval azt mondod, hogy kéne írni az ilyen játékokról is, ami érthető álláspont a részedről, de sajnos az az igazság, hogy itt bent a szerkesztőségben nincs senki, akit le lehetne ültetni egy ilyen játék elé (8 oldal lesz Chris, tegnapra, kösz! – Chocho). Ezért nem kerül be az újságba. Viszont a PGO-ra már raktunk ki tesztet róla, írd csak be a keresőbe, hogy WWWWWWWWWW... Nem bírom abbahagyni, ugye milyen jól néznek ki? Miért nincs a magyar nyelvben több W? TÖBB W-T AKAROK!

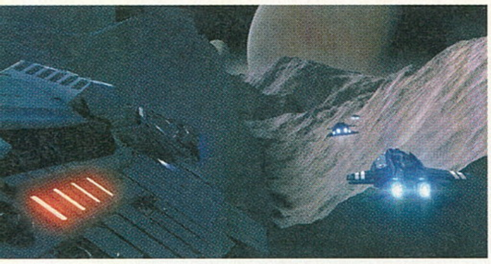
A HÓNAP LEVELE

Fiatal és okos

Sziasztok, PC Gurusok! Én egy teljesen átlagos 13 éves fiú vagyok (Tehát nem vagy „különleges"? – Chocho), azzal a különbséggel, hogy 750 órám van Dota 2-ben, na és feltett szándékom, hogy szoftverfejlesztő legyek. Ezt a sok játékkal töltött remek időt pedig csak nektek köszönhetem! Egy régebbi PC Guruban volt egy cikketek a MOBA-król és abban olvastam a Dota 2-ről. Mivel nekem a League of Legends környezete nem tetszett annyira, így a Dotát töltöttem le, hál' istennek! És akkor itt áttérnék egy kicsit a játékosokra! Sajnos azt tapasztalom (elég gyakran), hogy a játékosokból elveszett a nyerni akarás. Sajnos rengetegszer azt veszem észre, hogy az első nagyobb teamfight elvesztése után feladják a játékot, ami után persze biztos, hogy nem fogunk tudni nyerni. Ugyanezt vettem észre CS: GO-ban és LoL-ban is. Szóval nem tudom, mi van a játékosokkal, olyan mintha már nem a szórakozásért játszanánk. Talán egyszer írhatnátok egy cikket pont erről a témáról. Addig is minden jót! Üdv, **Dani**

13 évesen 750 órád van már a Dotában? Ejha, szerintem ezt el is küldöm Stökinek, aki nemrégiben olyan megvetéssel beszélt a MOBA-król, hogy majdnem elszégyelltem magam amiatt, hogy nekem már 2000 órám is van bennük. De mindig mondom, tehát most is, hogy ha szórakozik az ember, s közben egyensúlyt tart fel az élet egyéb területein (mozog, olvas, beszélget emberekkel, stb.) (Igen, a munka ezek között sincs ott! – Chocho), akkor nincs miért aggódni. Egyébként mondanom se kell, nagyon jól döntöttél, melyik MOBA-t válaszd, szóval csak díjazni tudom a belső iránytűdet, ami utat mutatott neked. A nyerni akarás dologgal kapcsolatban pedig nagyon egyet tudok érteni, de igazából ezen lehet változtatni. Én is ilyen voltam, nagyon nehezen tudtam magamról lerázni a negatív gondolatokat, miután láttam, hogy XY játékos miket hibázik, milyen problémák vezetnek szépen lassan az ellenfél győzelméhez. Feladtam, nem érdekelt tovább a meccs. De nem szabad, hogy ez az érzés eluralkodjon rajtunk! Nagyon nehéz, de minden mérkőzés esetében pozitívnak kell maradni, amihez már megvannak a módszereim. Nagyon ráéreztél a dologra, ugyani a következő számban folytatni fogjuk MOBA-s rovatunkat, és ott pont erről akartam beszélni, tehát hogy hogyan lehet szemléletváltással megváltoztatni saját és csapatunk hangulatát, miként lehet megfordítani vesztesnek hitt meccsek hangulatát, esetleg eredményét.

Szeretnéd, ha januárban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

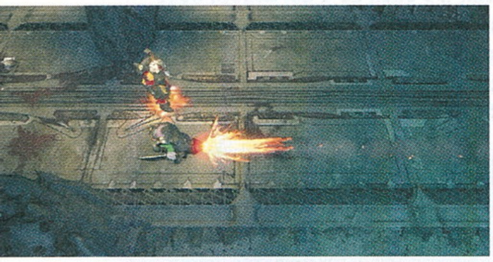


Elite: Dangerous - Horizons

TESZT Nem véletlen, ha valaki már több száz órát beleölt az alapjátékba, hiszen az űrfelfedező, az akcióra és szimulációra egyaránt építő kaland minden igényt kielégít. Unatkozni pedig továbbra sem fogunk, elvégre itt a Horizons bővítmény, amivel bolygókra is leszállhatunk a továbbiakban, sőt be is barangolhatjuk azokat.

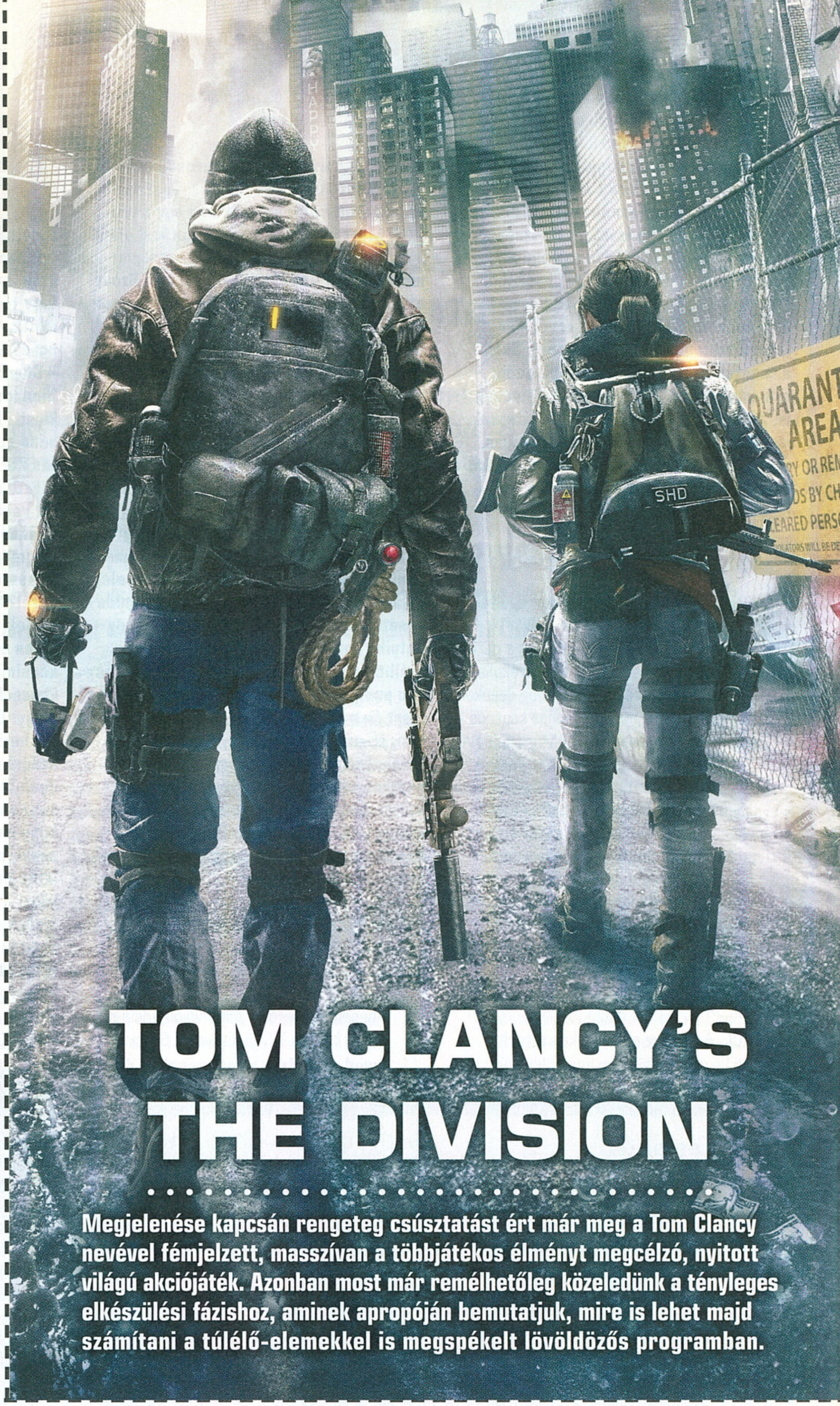
DiRT Rally

TESZT Pont a lapzárta idejében lépett ki Early Access állapotából a nagyszerűnek ígérkező ralijáték, amit következő számunkban végre mi is letesztelhetünk. Gyönyörű terepek, technikás autóvezetés, a zsáner minden igényének kimaxolása: nagyjából erre számítunk, persze a végeredmény a Codemasters fejlesztőin múlik.



Warhammer 40,000: Dark Nexus Arena

ELŐZETES Mostanság szinte nem is volt olyan hónap, amikor nem jelent meg valami új alkotás, amely a Warhammer imádatra és csodálatra méltó univerzumára épít. Mi persze örülünk ennek, elvégre a legújabb feldolgozás is egy új irányba tolja a jól ismert világot, méghozzá a közkedvelt MOBA-földre.



TOM CLANCY'S THE DIVISION

Megjelenése kapcsán rengeteg csúsztatást ért már meg a Tom Clancy nevével fémjelzett, masszívan a többjátékos élményt megcélzó, nyitott világú akciójáték. Azonban most már remélhetőleg közeledünk a tényleges elkészülési fázishoz, aminek apropóján bemutatjuk, mire is lehet majd számítani a túlélő-elemekkel is megspékelt lövöldözős programban.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 14-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2015.12.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

RAINBOW SIX: SIEGE

PC 10.990 Ft
XONE 17.990 Ft
PS4 19.990 Ft

STAR WARS: BATTLEFRONT

PC 13.990 Ft
XONE, PS4 17.490 Ft

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

– SPECIAL EDITION –

PC 11.490 Ft
XONE, PS4 19.990 Ft

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

PC 10.999 Ft
XONE, PS4 16.999 Ft

DIABLO 3

- Pörgős akció-szerepjáték, amit egyedül és az interneten is játszhatunk.
- Többféle karakter, izgalmas történet, látványos grafika, hatalmas főszörnyek.
- A Diablo III-ra hosszú éveket várt a játékosok társadalma, de megérte!

PC 4.999 Ft

DOOM

ELŐ-RENDELHETŐ

PC 13.999 Ft
XONE, PS4 20.999 Ft

SIMS 4

- A legújabb életszimulátorban szinte bármit megtehetünk.
- Családalapítás, haverozás, bulik, karrier? Rajtunk áll!
- A The Sims 4-ben olyan életet élhetünk, amilyet csak szeretnénk.

PC 11.499 Ft

TORCHLIGHT 2

- Akció-szerepjáték a műfaj legjobbjainak nyomdokain.
- Állandóan változó világ, rengeteg lehetőség, részletes fejlődés és akció.
- A Torchlight II-t képregényszerű látványvilág teszi hangulatossá.

PC 2.490 Ft

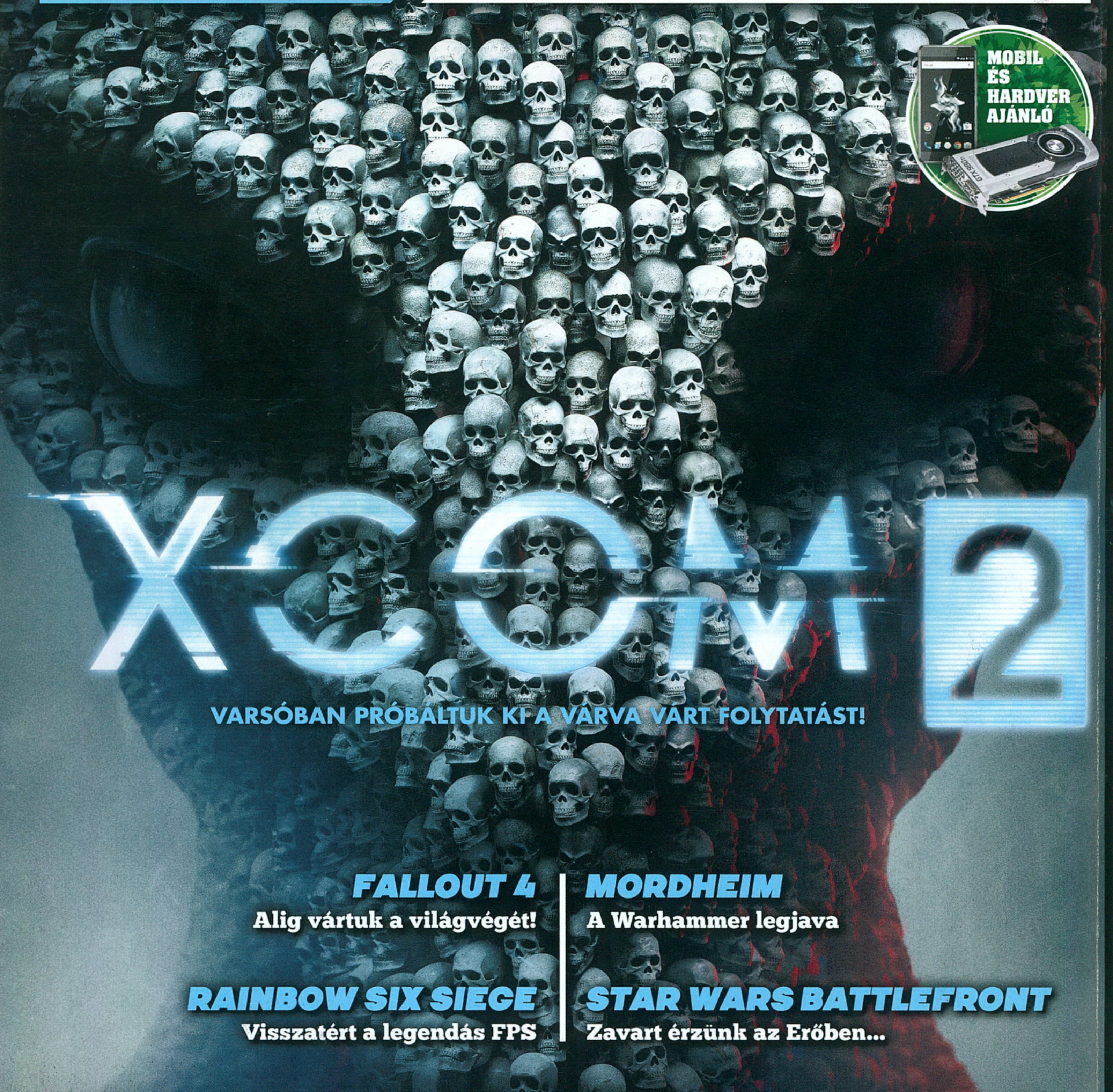
WWW.SHOP.PCGURU.HU

DOBOZOS TELJES JÁTÉK
EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

JUST CAUSE 3
VIGYÁZAT, ROBBAN!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA



XCOM 2

VARSÓBAN PRÓBÁLTUK KI A VÁRVA VÁRT FOLYTATÁST!

FALLOUT 4
Alig vártuk a világvégét!

MORDHEIM
A Warhammer legjava

RAINBOW SIX SIEGE
Visszatért a legendás FPS

STAR WARS BATTLEFRONT
Zavart érzünk az Erőben...

STARCRAFT II: LOTV
Véget ért az utóbbi évek egyik legizgalmasabb játéksorozata.

HELLDIVERS
Emberiség kontra rút bogarak: ez a csata sem kizárólag fejben dől el!

THEA: THE AWAKENING
Az istenek kártyán döntenek a halandók sorsáról. Te is beszállsz?

THE CREW: WILD RUN
Már nem csak az aszfaltot szaggatjuk, és nem kizárólag négy keréken.

PC GURU 2015. 12.
9 771217 638003 15012
1995 Ft - 6,99 EUR